PlayStation®2 | PSP™ PlayStation®Portable | PLAYSTATION®3

PlayStation®

Revista Oficial - España

101 ★ JUNIO 2009 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

SÓLO 2'95€

¡LOS JUEGOS MÁS DESEADOS!

- BRÜTAL LEGEND
- RED DEAD REDEMPTION
- DEAD RISING 2
- BIOSHOCK 2
- DARK VOID
- NEED FOR SPEED SHIFT
- DANTE'S INFERNO...



¡¡REVIEW EXCLUSIVA!!

PS3









inFAMOUS

MÁS ALLÁ DEL BIEN Y DEL MAL



¡Te desvelamos el modo multijugador de UNCHARTED 2 y todas las novedades de SONY antes del E3!

PRIMER CONTACTO
ASSASSIN'S CREED 2 y FINAL FANTASY XIII



¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Infamous (PS3)
- Terminator Salvation (PS3)
- Sacred 2 Fallen Angel (PS3)
- Guitar Hero Metallica (PS2)
- X-Men Orígenes Lobezno (PSP)

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00101

ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: RED FACTION GUERRILLA ★ PROTOTYPE ★ X-MEN ORÍGENES LOBEZNO ★ DAMNATION THE KING OF FIGHTERS XII ★ MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE ★ TERMINATOR SALVATION ★ GUITAR HERO METALLICA ★ FUEL ★ SBK 09...



PlayStation Network

SI PUDIERAS
HACERLO
TODO.
¿CUÁL SERÍA TU LÍMITE?

consigue ya
TU EDICIÓN ESPECIAL
EL 28 DE MAYO con un poder exclusivo

SALVAR EL MUNDO ES SÓLO UNA OPCIÓN

Descárgate la demo gratuita en PlayStation®Store.

infamousthegame.com

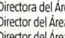
PLAYSTATION 3
SPECIAL EDITION
inFAMOUS



PLAYSTATION 3

PlayStation®
Revista Oficial - España




GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión	**ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Servicios Corporativos	**ROMÁN MERINO**
Director del Área de Prensa	**ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros	**FAUSTINO LINARES**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, RAÚL BARRANTES, EDUARDO GARCÍA, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, LUCÍA PERDOMO, DAVID CASTAÑO, DAVID NAVARRO, OMAR ÁLVAREZ, MIGUEL Á. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade.
Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com*
INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Acogotaría a Last Monkey por un Guitar Hero de Rammstein»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«En todas las aldeas de Vietnam me llamaban Little Girl Planet»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«El Fat Princess está basado en mis años mozos»





Un verano de emociones fuertes

Las catástrofes están de moda en el mundo del videojuego. A nivel de argumento, no os asustéis. No sé si será la conciencia global del momento en que vivimos o que las cabezas pensantes de los grupos de programación trabajan en paralelo inconscientemente, pero el caso es que Infamous y Prototype, por citar dos ejemplos, nos sitúan en el centro de atención de urbes desfiguradas por la locura humana. Y si abrimos un poco el abanico del desastre argumental podríamos incluir también a Bionic Commando, Red Faction Guerrilla o Terminator Salvation. Auténticos alegatos al paisaje desolado, al páramo pavimentado y yermo, y al búscate la vida en la peor y menos recomendable de las situaciones posibles. Y en el fondo nos gusta porque es un videojuego y nos apetece probar durante unas horas qué se siente en la piel de alguien que tiene que poner la solución al peor de los males. Emociones muy fuertes.

Marcos «The Elf» García



#101 Junio 2009





Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

PlayStation Oro

PlayStation Plata

PlayStation Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



72 INFAMOUS

Si quieres conocer todos los detalles del nuevo videojuego de Sucker Punch no dejes de leer nuestra Test exclusiva

52 SONY US MEDIA TOUR 2009

Conoce las novedades que Sony lanzará en los próximos meses, entre ellos Uncharted 2




90
RED FACTION GUERRILLA
Primer contacto con el esperado título de Volition




6
ASSASSIN'S CREED 2
Os desvelamos los primeros detalles de la segunda parte de un súper ventas





62
LO NUEVO DE EA
Viajamos a Londres para conocer su nueva andanada de títulos




126
TERMINATOR SALVATION
Te contamos lo nuevo de la cuarta entrega de la saga



FUTURO PERFECTO

LA CIUDAD DE LOS CANALES. Al igual que ocurría en la primera entrega con Jerusalén, la ciudad de Venecia será un personaje más durante el desarrollo del juego. Su recreación promete fidelidad y espectacularidad a partes iguales.



Fecha de lanzamiento:
OTOÑO 2009
Compañía:
UBISOFT
Desarrollador:
UBISOFT MONTREAL

Assassin's Creed 2

Desde que llegó hasta nosotros la primera entrega del juego que nos ocupa, parecía cantado que la secuela no tardaría mucho en ser anunciada. Y es que *Assassin's Creed* tenía espíritu de saga, entre otras cosas por su propio planteamiento, que gira en torno a la capacidad de «rememorar» encarnaciones pasadas gracias a la tecnología actual. Y si esas vidas anteriores son tan interesantes como la de Altair (el protagonista de la primera entrega) o como la del personaje central

AL ACECHO. Ezio podrá aprovechar los canales de Venecia para sumergirse y de esta manera despistar a sus enemigos. Y si la situación lo permite, podrá arrastrarles hacia las aguas para acabar con ellos.

ARTE EN MOVIMIENTO. Puede gustarte o no su desarrollo, pero es innegable que esta saga goza de una cuidadísima ambientación.



de esta segunda, mejor que mejor. Así pues, todo está dispuesto para que los programadores de **UbiSoft Montreal** sumerjan de nuevo al jugador en una odisea histórica.

Tres siglos no son nada

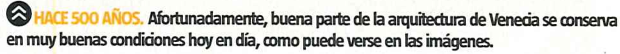
Más concretamente 285 años son los que separan a ambas entregas, ya que ésta que ahora te presentamos se ambienta en el 1476 de nuestra era, en plena Italia renacentista. El protagonista (que de nuevo es un lejano ancestro de Desmond Miles, el moderno asesino capturado por las Industrias *Abstergo*) recibe el nombre de Ezio Auditore de Firenze, y se trata de un joven noble que perdió a su familia debido a la rivalidad con otro clan aristocrático.

La elección de este periodo histórico y de esta localización permitirá a los programadores incorporar algunas de las localizaciones más bellas que se han visto recientemente en un videojuego. Ciudades como Venecia (en pleno carnaval, para aumentar aún más si cabe la grandiosidad del lugar), Florencia, Roma o la Toscana ya han sido confirmados como los escenarios de la venganza del protagonista. Y dentro de los mismos se incluyen construcciones de arquitectura tan reconocida como la basílica de San Marcos, el Gran Canal o el puente de Rialto.

Secundarios de lujo

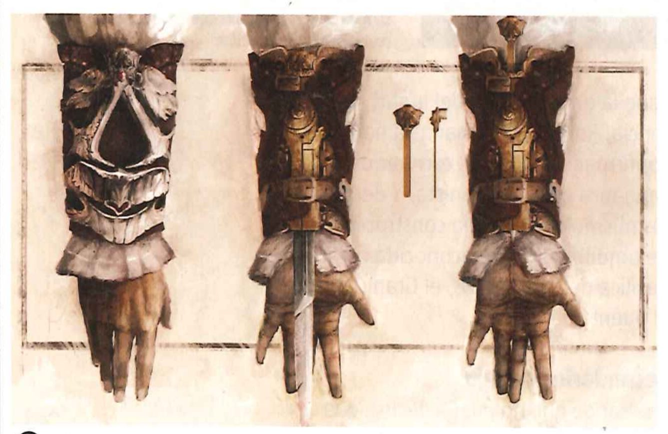
A pesar de que no pueda decirse que los responsables del juego aspiren a elaborar una recreación fidedigna de





HACE 500 AÑOS. Afortunadamente, buena parte de la arquitectura de Venecia se conserva en muy buenas condiciones hoy en día, como puede verse en las imágenes.

CUANDO EL SIGILO FALLA. Ezio tendrá que recurrir a la fuerza bruta cuando sea avistado por alguno de los muchos guardias que patrullan la ciudad.



ARMA DE ASESINO. La característica cuchilla oculta de la primera entrega sigue estando presente en esta secuela como el arma favorita del protagonista.

los hechos acontecidos durante esta época, sí que se sirven de personajes y situaciones históricos para desarrollar la trama. El mismísimo Leonardo Da Vinci aparecerá en el juego haciendo las mismas funciones que «Q» en las películas de James Bond, es decir, surtiendo al protagonista de todo tipo de ingenios, incluso se rumorea que su peculiar «máquina voladora» podrá ser manejada en algún momento del juego. Otras figuras históricas que harán acto de presencia serán, por ejemplo, Maquiavelo, Caterina Sforza o Lorenzo de Médici.

En cuanto al desarrollo de la acción en sí, se ha confirmado que la variedad de misiones (uno de los pocos puntos que se criticaron de la primera entrega) será mucho mayor, llegando incluso a 16 tipos diferentes. La libertad para recorrer los escenarios seguirá siendo muy grande, pero ahora el protagonista contará con muchas más opciones para conseguir llevar a cabo sus «encargos». En Venecia, por ejemplo, Ezio podrá utilizar los canales para esconderse (mientras pueda aguantar debajo del agua, claro) y para sumergir a los enemigos y acabar con ellos de esta forma. La variedad de armas también será mucho mayor y el arsenal estará compuesto por hachas, martillos, mazas y diferentes tipos de espadas, además de sus cuchillas ocultas.



¡A MÍ LA GUARDIA! Los ataques que podrá realizar el protagonista serán similares a los que efectuaba Altair en la primera entrega, aunque contarán con un mayor nivel de sofisticación. Y es que, de todos es sabido que los italianos son muy elegantes...

TODO UN ACRÓBATA. Al igual que ocurría en la primera entrega, buena parte del juego se desarolla entre los tejados de la ciudad. El sencillo sistema de control permitirá realizar los saltos más increíbles con sólo pulsar un botón.

¿DIGITAL O REAL? Las piezas arquitectónicas más importantes de cada una de las localizaciones han sido estudiadas al milímetro para lograr la recreación más fidedigna posible.



Prinny
Can I Really Be The Hero?

PSP

Fecha de lanzamiento: **JUNIO 2009**
Compañía: **NIS EUROPE**
Desarrollador: **NIPPON ICHI SOFTWARE**

Después de formar parte del elenco de personajes secundarios de la saga *Disgaea*, los *prinnies* (esos pingüinos de mirada perdida, destino inmisericorde y patas de palo), están dispuestos a protagonizar su propio juego. En esta ocasión no se trata de ningún *RPG* sino de un exigente plataformas 2.5D en el que se nos dará la friolera de 1.000 vidas para completarlo. Esto ya os puede dar una idea de la enorme dificultad que entraña su desarrollo y la exactitud milimétrica que exigirá de nuestros saltos, disparos y demás maniobras sobre sus sobrios y a la vez atrayentes escenarios. Las animaciones de ***Prinny***, el protagonista, y el resto de personajes, incluidos gigantescos y dificilísimos *final boses*, son de gran calidad, al igual que la banda sonora y el simpático doblaje. Si eres de los que aman los esquemas clásicos y los retos casi imposibles, a finales del mes de junio tienes una cita con el original plataformas bidimensional de **Nippon Ichi**.



"La música
está al volumen adecuado cuando
los vecinos golpean la pared"
Nico 15 años - Barcelona
Redacta las normas de tu mundo en calippo.com y gana premios HABBO
Calippo Lime
Calippo.com
El mundo donde mandas tú.

News



Todo lo que necesitas saber para estar a la última





Tekken 6 nos traerá algunos personajes nuevos y la posibilidad, por primera vez, de crear nuestros propios luchadores. A ver qué haceis, ¡que sois todos unos gamberros!



El puño de hierro en PSP

Tekken 6 contará con su versión portátil también en otoño de este año

Por fin, **Namco Bandai** nos lo ha confirmado. El torneo de lucha más famoso de la historia de los videojuegos no sólo se quedará en **PS3**, sino que pasará tambien por **PlayStation Portable**.

Tekken 6 saldrá a la vez para ambas plataformas, en un momento aún sin confirmar de este otoño. Según han afirmado desde **Namco**, contará con el plantel de luchadores más numeroso de toda la saga y una buena cantidad de contenidos diferenciados para **PSP**. Entre ellos estará el multijugador *ad hoc* y el regreso del modo Fantasma desde infraestructura, que nos permitirá subir los datos de nuestro personaje fantasma y descargar los de nuestros amigos a través de Internet.

También tendrá otros contenidos como niveles, modos y objetos exclusivos que no han sido todavía especificados. Este otoño comenzará el nuevo reinado del Puño de Hierro. ¿Serás el nuevo Rey?

VidZone, tus videoclips en PS3

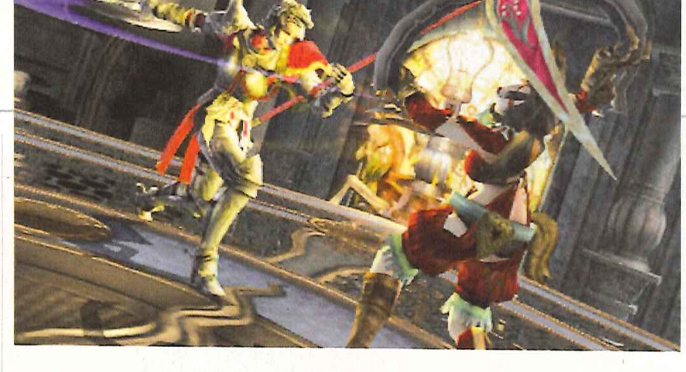
Vidzone es una nueva función gratuita On-line que te permitirá disfrutar con total libertad de los mejores vídeos musicales en tu **PS3**.

Además de ver vídeos en alta calidad podrás crearte tu propia videoteca de temas, crear listas de reproducción y pasarlas a **PSP** para disfrutar en cualquier parte. Llegará este verano.



¡Sal de compras con PSP!

La nueva actualización del firmware de PSP a la versión 5.50 permite a usuarios no registrados comprar en PlayStation Store, por lo que no necesitarás ya una cuenta para hacer tus compras y podrás echar un vistazo a los últimos juegos, vídeos y demos disponibles para descargar desde tu PSP sin pasos previos.









20 luchadores compondrán la lista completa de Soul Calibur: Broken Destiny. No sabemos si habrá alguno nuevo, pero en las capturas vemos algunos de otras ediciones.

El nuevo Soul Calibur, exclusivo

Veremos por primera vez en PSP y en exclusiva las mejores peleas con espadas en Soul Calibur: Broken Destiny

Ya era hora de que viéramos un *Soul Calibur* en **PSP**. Será ***Broken Destiny*** y estará disponible de manera exclusiva este verano en España.

Desde **UbiSoft**, que se ocupará de su distribución, se ha confirmado que contará con más de 20 personajes únicos y un amplio modo de creación para crear nuestro propio *alter ego* de la manera más bizarra y esperpéntica que se nos ocurra.

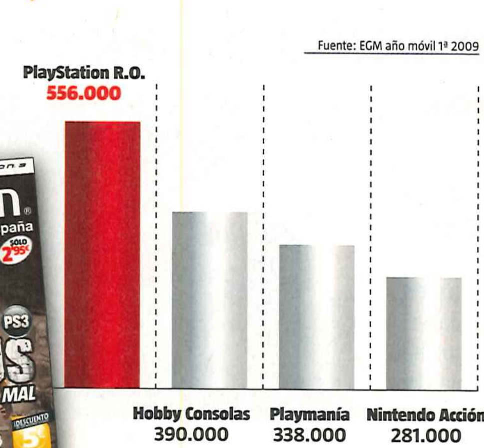
Traerá numerosos modos de juego entre los que destaca uno especial de Campaña individual desarrollado específicamente para la portátil de **Sony** que ayudará a jugadores de todos los niveles a mejorar sus técnicas.

Por último, ***Broken Destiny*** seguirá los pasos de *Soul Calibur IV* en términos jugables, buscando agradar tanto a los más expertos como a los que no lo son tanto. ¡Ánimo, que ya falta poco para disfrutarlo!

¡La revista más leída de España!

Según la primera oleada del EGM de 2009, PlayStation R.O. es la revista líder en audiencia con 556.000 lectores y un crecimiento del 12%

Los últimos datos del Estudio General de Medios de 2009 suponen un nuevo incremento de lectores (+12%) respecto al año anterior, situando a **PlayStation Revista Oficial** como líder de las publicaciones especializadas en videojuegos. Aventaja, con 166.000 lectores, a la segunda revista del ranking, Hobby Consolas, y en 218.000 a PlayManía. Desde la redacción, os damos las gracias a todos por vuestra fidelidad, que nos permite mantenernos una ocasión más como líderes destacados del sector de videojuegos.



¡A 300 por hora en tu PSP!

Codemasters ha anunciado el lanzamiento de F1 2009 para PlayStation Portable. Se lanzará el proximo otoño y contará con todas las licencias oficiales de la Fórmula 1.

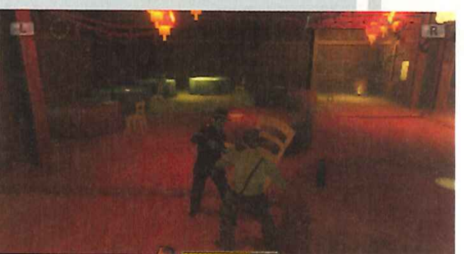




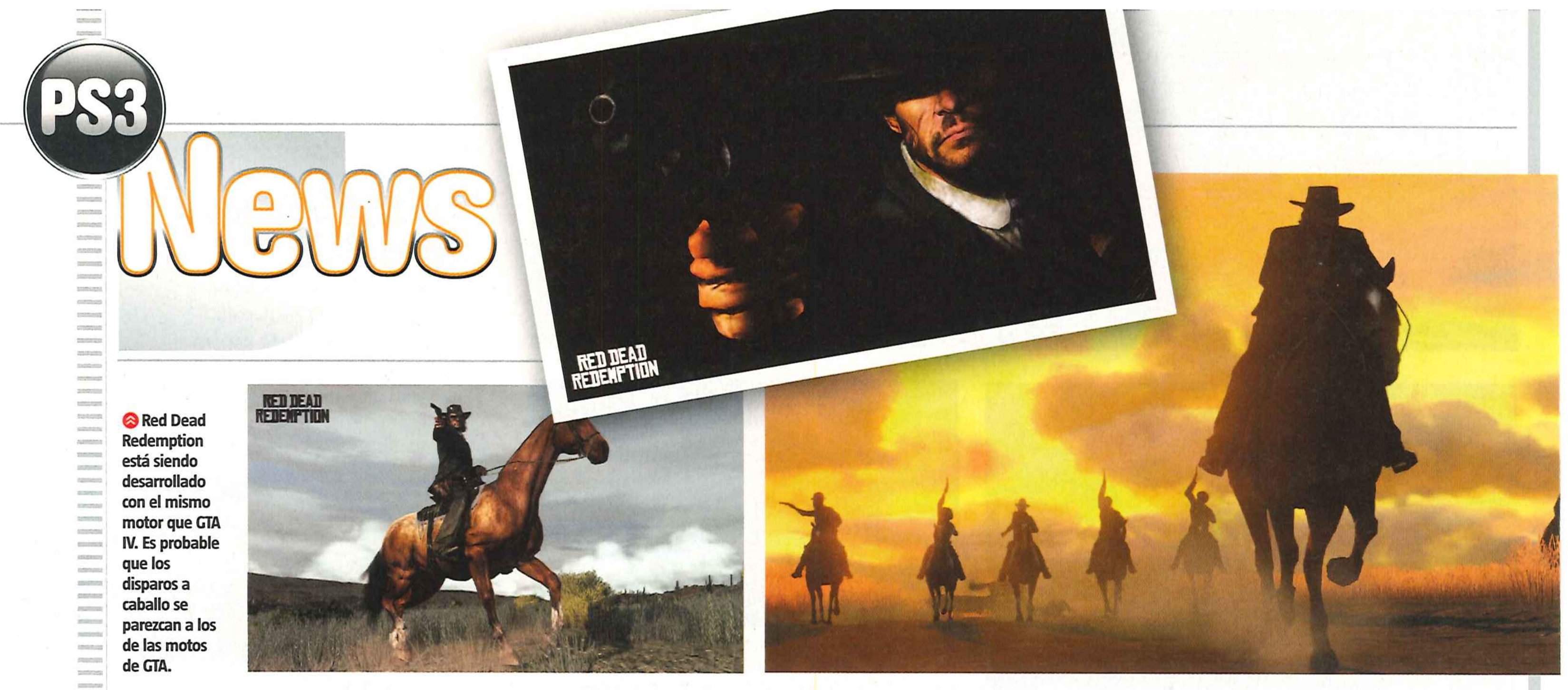
Indy regresa en PS2 y PSP

Indiana Jones y EL Cetro De Los Reyes, así se llama el nuevo juego del arqueólogo más famoso de Hollywood. ¡Lo podremos ver en PS2 y PSP este mismo mes de junio!











Red Dead Redemption está siendo desarrollado con el mismo motor que GTA IV. Es probable que los disparos a caballo se parezcan a los de las motos de GTA.

El salvaje oeste de Rockstar

Se confirma Red Dead Redemption con un tráiler

Cualquier juego de **Rockstar** causa expectación, pero si encima resulta que está ambientado en el salvaje oeste, que es un *sandbox* y que se ha desarrollado con *RAGE*, el motor de *GTA IV*, nos comemos las uñas hasta las falanges.

Red Dead Redemption (continuación de *Red Dead Revolver* de **PS2**) nos pondrá en la piel de John Martson, un forajido que se verá sumergido en una oscura trama al más puro estilo de cualquier *western*. Podremos visitar numerosas ciudades, transitar por interminables praderas a caballo o por peligrosos pasos fronterizos con nuestro revólver cumpliendo misiones de todo tipo.

El vídeo es un cúmulo de clichés de película del Oeste. Vemos caravanas, locomotoras de vapor, granjas solitarias, desiertos deshabitados y ciudades fronterizas.

Poco más sabemos, aunque en **Rockstar San Diego**, su equipo de desarrollo, se dice que ***Red Dead Redemption*** está superando incluso las expectativas que ellos mismos tenían en términos de experiencia jugable.

Y en la redacción ya le tenemos muchas ganas. De hecho se ha situado como uno de los tres juegos que más esperamos este año (mira la estadística en el top). Saldrá en un momento sin confirmar de este otoño para **PS3**.

¡¡Precios por los suelos, oiga!!

Se nota, los precios están bajando, y por supuesto 2K GAMES no se iba a quedar atrás. Ya tienes en tu tienda favorita NBA 2K9 para PS2 y PS3, y Civilization Revolution para PS3 bastante más rebajados.



Borderlands se muestra de nuevo

Nuevas capturas del prometedor RPG de 2K GAMES

Hacía mucho que no sabíamos nada de ***Borderlands***, el ambicioso juego de **2K Games** que mezcla *RPG* y acción. Pero con estas nuevas capturas se confirma que el proyecto sigue en pie y, aunque desde **2K** se dice que saldrá este año, todavía no está confirmada la fecha de lanzamiento. Según han asegurado siempre desde la compañía, es una mezcla entre *Diablo* y *Mad Max*. Una buena fusión.









¿HASTA LAS 4 DE LA MAÑANA?

QUE NO TE DELATE TU CARA



NUEVO

GEL Q10 ENERGY EXPRESS

- Textura ligera de absorción inmediata
- Refresca la piel cansada recargándola de energía
- Proporciona un aspecto inmejorable

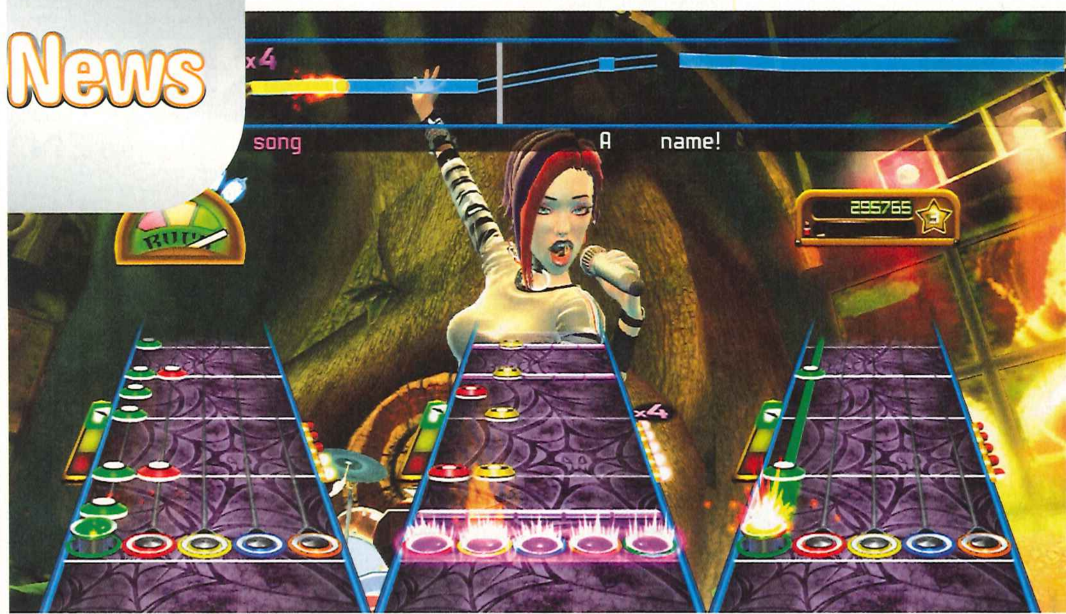
www.NIVEAFORMEN.es





LO QUE QUIEREN LOS HOMBRES

*Fuente: AC NIELSEN. Total Mercado Masculino After Shave y Belleza Facial. Periodo 2008.





Guitar Hero para todos los gustos

GH Greatest Hits aparecerá el 26 de junio. Guitar Hero 5, Band Hero y DJ Hero lo harán en otoño.

Los *fans* de *Guitar Hero* están de enhorabuena. El 26 de junio hará aparición ***Greatest Hits***; un recopilatorio de las 48 canciones más divertidas elegidas entre todos los *Guitar Hero* aparecidos hasta la fecha. Entre ellas habrá temas como *I Love Rock N' Roll*, *The Trooper* o la dificilísima *Through The Fire And Flames* de DragonForce. La cosa sin embargo no para aquí, ya que **Activision** y **Red Octane** han confirmado sus tres grandes propuestas para el próximo otoño: *Guitar Hero 5*, *Band Hero* y *DJ Hero*. De momento poco se sabe aún de ellos, pero según sus creadores, la quinta entrega de la saga guitarrista más famosa va a hacer las delicias de los *fans* más rockeros y fieles de *Guitar Hero*, mientras que en *Band Hero* toda la familia podrá tocar en grupo los éxitos pop del momento.

ASÍ SERÁ EL MANDO DE DJ HERO

Si no te va el rock y lo tuyo es más el Hip Hop, el R&B o la música electrónica, DJ Hero probablemente te satisfará con este periférico en forma de plato con el cual podrás ser el rey absoluto del scratching.



¿Aún quieres más? no te pierdas la gira del camión Guitar Hero que recorrerá distintos puntos de Madrid y Barcelona.

La oficina de Cazafantasmas se inaugura el 19 de junio

El juego saldrá en exclusiva para PS3, PS2 y PSP

Los Cazafantasmas: El Videojuego ha sido escrito por los guionistas originales de la película: Harold Ramis y Dan Aykroyd. Además, el reparto original ha sido reunido para que el juego sea lo más fiel posible al filme.

Coincidiendo con el 25 aniversario del estreno en cines de la primera película dirigida por Ivan Reitman, ***Los Cazafantasmas: El Videojuego*** aparecerá el 19 de junio para las consolas **PS2** y **PS3**. Los usuarios de **PSP**, sin embargo, tendrán que seguir esperando hasta otoño para poder disfrutar de las aventuras de Egon, Ray y Peter Venkman en su portátil. Se trata de un acuerdo exclusivo para Europa, ya que en el resto del mundo, el lanzamiento del juego está programado para el 16 de junio en diversas plataformas. En territorios PAL, sin embargo, sólo estará disponible para las consolas **PlayStation** y todas las versiones serán distribuidas por **Sony Computer Entertainment Europe**. Como apunte adicional, cabe destacar que ese mismo día podremos disfrutar además de la edición del film en *Blu-ray*.





Estar en la habitación de un psiquiátrico viendo en la tele a un asesino es terrorífico. No obstante, para los que hemos visto Dónde estás Corazón...



No te fíes de su inocente apariencia al estilo muñeco de José Luis Moreno. Jigsaw es un genio del mal que te hará sufrir como a nadie.

El juego de Saw saldrá en otoño

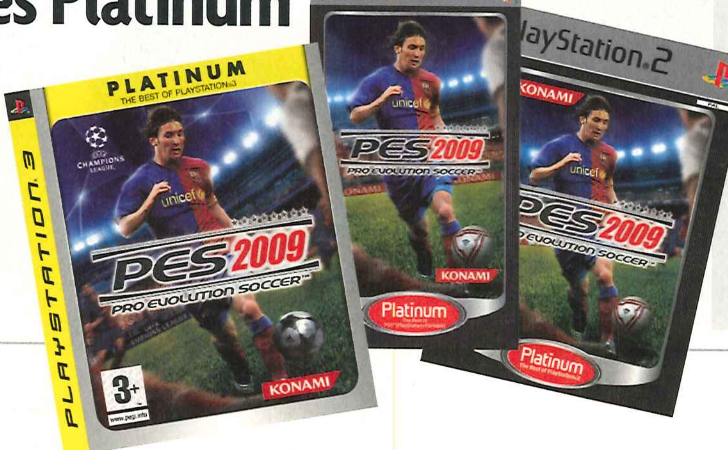
¿Te cortarías una pierna para escapar de unos grilletes? Dentro de unos meses lo veremos...

Konami ha anunciado su nuevo *Survival Horror* para **PlayStation 3**. En esta ocasión será la licencia cinematográfica *Saw* la excusa perfecta para lanzar un nuevo título capaz de provocar más de uno y dos cambios de sábanas y sofás.

En ***Saw*** podrás adentrarte en un terrorífico asilo psiquiátrico que Jigsaw, el monigote malévolo que trae de cabeza a los protagonistas de la saga en el cine, ha convertido en su particular tablero de juego, en el cual tú serás el peón y los dados. Esto es así porque al igual que en las películas, deberás tomar decisiones tan trascendentales como vivir o acabar muerto a causa de las maquinaciones de Jigsaw. Martin Schneider, responsable de *marketing* de **Konami**, considera algo lógico para su compañía poseer una licencia tan reconocida para los amantes del terror.

PES 2009 ya es Platinum

Para los que quieren disfrutar con un buen juego de fútbol aún a pesar de la crisis, **Konami** tiene una buena noticia. Ya está disponible desde el día 23 de abril, la versión *Platinum* de ***Pro Evolution Soccer 2009*** para todas las plataformas. Esto mejora mucho su precio: 29,95€ en **PS3** y 19,95€ en **PS2** y **PSP**.



Buzz! pone a los políticos a prueba

¿Saben nuestros políticos lo suficiente sobre nuestro país? Eso es lo que tratará de averiguar Sony haciendo que figuras como López Aguilar, Mayor Oreja o Sosa Wagner entre otros compitan entre sí en Buzz! ¿Qué Sabes De Tu País? Si quieres saber más sobre el evento entra en www.quesabendetupaislospoliticos.com



Sony C.E. tiene nuevo CEO

Sony Computer Entertainment anunció el día 15 de abril la elección de Andrew House como nuevo Chief Executive Officer (CEO) de Sony Europa. House lleva en Sony desde 1990, donde ha trabajado en Comunicación Corporativa y en el departamento de Marketing.



Platinum Games nos habla de Bayonetta

Viajamos hasta Londres para ver a nuestra bruja favorita en acción y reencontrarnos con sus talentosos progenitores

Aunque sólo restan unas semanas para el evento más importante del sector, la Feria **E3** de Los Ángeles, muchas compañías están mostrando ya sus principales apuestas para el concilio californiano y entre ellas está **Sega**, orgullosa distribuidora de ***Bayonetta***. Un férreo embargo nos impide desvelaros todo lo que vimos hace solo unos días en Londres, pero podemos garantizaros que las elevadas expectativas levantadas alrededor de esta creación de los padres *de Devil May Cry* (escindidos de **Capcom** para formar su propia compañía, **Platinum Games**) están totalmente justificadas. Pudimos probarlo y nos volvió totalmente locos.

Con unos gráficos tan barrocos como alucinantes, y unos jefazos que quitan el hipo, ***Bayonetta*** imprime un nuevo giro de tuerca al género de acción. Los combates son tan vertiginosos como impresionantes. El mes que viene, más.





Hideki Kamiya
Director de Bayonetta

El pasado año, durante la feria de Leipzig, ustedes afirmaron que *Bayonetta* cambiaría para siempre el género de acción. ¿En qué se basan para mantenerlo?
Ideas innovadoras. Es algo común que en un juego de acción tu personaje pueda realizar movimientos de lucha bastante llamativos. La clave para hacer de esta mecánica algo diferente reside en ideas creativas y en la imaginación a la hora de implementar la diversión y el dinamismo en el juego. Proporcionar a los jugadores grandes experiencias, algo nuevo. Estamos trabajando para hacer de ***Bayonetta*** la nueva referencia en el género de acción, y esperamos que podáis descubrir que lo hemos logrado cuando tengáis el mando en vuestras manos y hayáis probado el juego.

***Bayonetta* es una bruja y sus enemigos son ángeles... ¿El mensaje es que el Mal siempre es más divertido que el Bien?**
Me temo que todavía no puedo hablar de esto porque tenemos que guardar en secreto la trama del juego hasta su lanzamiento. Todo lo que puedo hacer es preguntar. ¿Cuál es tu concepto de lo que es un ángel? ¿Sólo porque los enemigos tengan un halo sobre sus cabezas son realmente ángeles?

¿De dónde han tomado la inspiración para los enemigos y los escenarios de *Bayonetta*?
Hemos recibido influencias de todo tipo: de películas, libros, arquitectura... Siempre buscamos, estamos a la caza de ideas innovadoras a la hora de desarrollar nuestros juegos, tanto para el diseño de los personajes como en la mecánica. Con ***Bayonetta*** hemos querido hacer algo muy grande, y crear algo que los jugadores no han visto antes. Esperamos que crean que hemos hecho un buen trabajo cuando lo prueben.

¿Cuántos combates duraría *Dante* frente a *Bayonetta*?
No me gustaría decir quién ganaría la pelea sin haber tenido la oportunidad de verlos combatir uno frente al otro. Quizás en el futuro...







Wet busca y encuentra la espectacularidad en cada una de las acciones de Rubi. Si vas a matar es mejor hacerlo con el estilo que permite el juego.

Bethesda presenta Wet y Rogue Warrior

Se trata de dos títulos de acción pero de distintos estilos: más espectacular uno y más pausado, táctico y realista el otro



En Rogue Warrior podrás acabar con tus enemigos de diversas maneras, dependiendo de cada situación.

El pasado 22 de Abril, **Bethesda** convocó a la prensa internacional en Londres para mostrar sus dos últimas creaciones. De ambas, la que más nos llamó la atención fue ***Wet***: un espectacular título de acción en tercera persona que bebe de diversas fuentes, entre ellas *Stranglehold* o *Tomb Raider* entre otros. En ***Wet*** manejaremos a Rubi, una cazarecompensas hábil tanto en el manejo de las armas de fuego como de la katana y con una agilidad asombrosa que le permite realizar acrobacias de todo tipo, saltar por las paredes o incluso avanzar a toda velocidad por la autopista yendo de coche en coche. Todo ello dentro de un apartado estético retro y setentero inspirado en el mundo del cómic.

Respecto a ***Rogue Warrior***, se trata de un *shooter* en tercera persona basado en el libro del mismo nombre. En él encarnaremos el papel de un mercenario con mucha personalidad y amplio léxico de palabrotas, dobladas por el actor Mickey Rourke, que lleva a cabo una misión anti balística en Corea. El juego combinará la acción con la infiltración, incluirá más de 25 tipos de ejecuciones diferentes que variarán dependiendo de la situación y también contará con un interesante *multiplayer*. ¿Alguien ha dicho ejecutar en red?



Arriba, el príncipe de los Katamari volverá a crear bolas con los objetos. A la izquierda, un Naruto ya crecidito llevará a cabo la búsqueda de Gaara.

¡Atari no para!

Lo nuevo de Naruto y Katamari para este otoño

Dos mitos del videojuego y del manga preparan su regreso a nuestras consolas: *Katamari* y *Naruto*. El primero de ellos debutará en **PS3** con ***Katamari Forever***. Esta nueva entrega contará con el mayor número de niveles, modos y canciones hasta ahora vistos en la saga, pero es que además nos brindará la posibilidad de poder jugar nada más y nada menos que a 1080p. Ésto, unido a su ya anunciado modo multijugador, conformará la experiencia *Katamari* más divertida y completa que hayas probado.

En cuanto a *Naruto*, esta nueva entrega para **PSP** llamada ***Legends: Akatsuki Rising*** nos permitirá, como su nombre indica, controlar a los miembros de la organización Akatsuki en una historia completamente nueva o revivir el argumento original de *Naruto Shippuden*. Como es natural, también podremos disfrutar con amigos tanto en cooperativo como en combates *ad-hoc*.



Los «plásmidos» seguirán estando presentes en forma de ataques de fuego, eléctricos y muchos más.

Los habitantes de Rapture, en estos diez años, lejos de apaciguarse, se han vuelto mucho más agresivos. Hay a quien el paso del tiempo le sienta fatal...

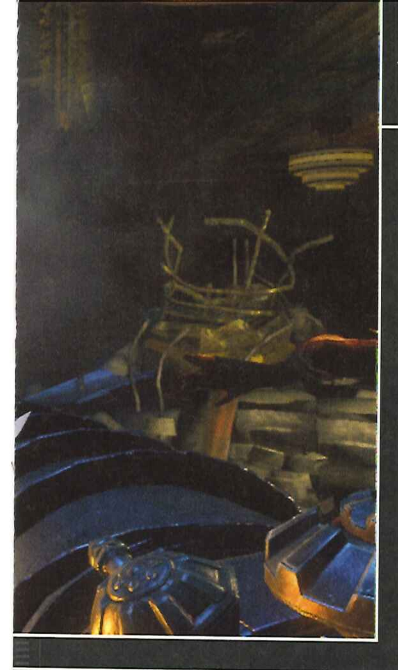
Bioshock 2

Compañía
2K Games
Programador
2K Marin/ Australia
Género
Shooter/RPG

Regresa a la ciudad de Rapture, donde las cosas han empeorado desde tu última visita...

Nadie duda ya a estas alturas de que la primera entrega de *Bioshock* se ha convertido, por méritos propios, en uno de los estandartes de esta generación de consolas. Con más de dos millones y medio de unidades vendidas en todo el mundo, la fascinante mezcla de *shooter*, aventura y juego de rol, sucesora espiritual de *System Shock 2* no podía tardar mucho en ver su historia continuada. Y lo hará antes de que finalice el año en **PlayStation 3**. Por lo que hemos visto, el juego se encuentra ya en un estado bastante avanzado de desarrollo en los estudios australianos de **2K** (que en esta ocasión cuentan con la colaboración de sus colegas californianos de **2K Marin**).

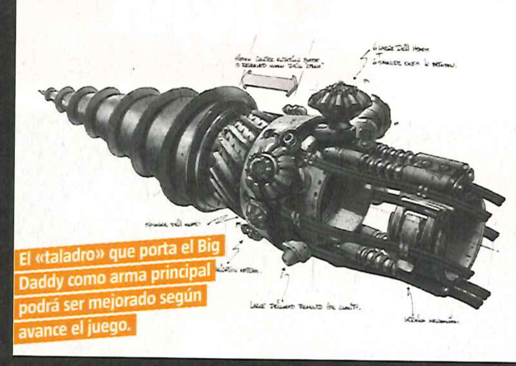
Diez años ha pasado desde los eventos acontecidos en el primer juego. La historia de esta secuela arranca con el secuestro de una serie de niñas pequeñas por parte de un monstruo desconocido, con el objetivo de llevarlas hasta *Rapture*, la ciudad sumergida en la que se ambientaba aquél. Pero en esta ocasión, el jugador no encarnará a una persona «normal», sino al primer *Big Daddy*, aquel imponente ser que atormentaba al protagonista de *Bioshock* y que ahora será el encargado







ARTE EN PANTALLA. A pesar de gozar de un gran acabado en todos y cada uno de sus apartados, sin duda el punto fuerte de la primera entrega de Bioshock era su ambientación. La arquitectura de Rapture seguirá siendo impresionante en esta secuela.



El «taladro» que porta el Big Daddy como arma principal podrá ser mejorado según avance el juego.

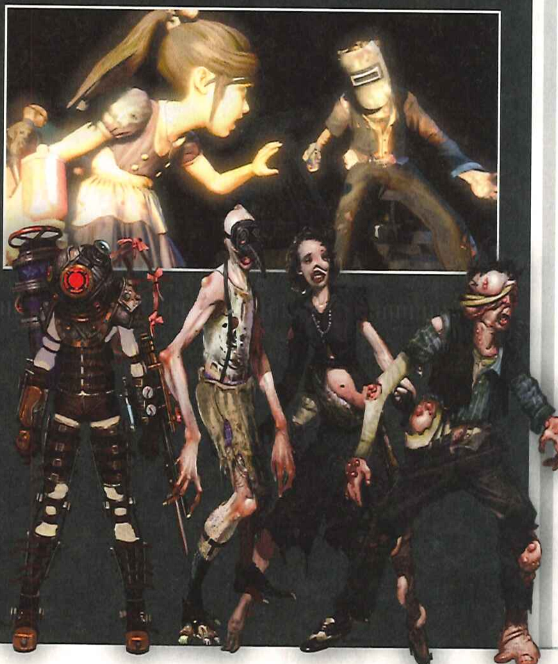


Como todo Big Daddy que se precie, contarás con tu propia Little Sister a la que proteger.

de explorar la decrépita ciudad para perseguir a un nuevo y misterioso enemigo, y desentrañar los misterios que rodean todo el caso.

La mayor novedad será, por supuesto, la posibilidad de emplear las armas y habilidades de este nuevo protagonista. La combinación de los plásmidos (las «mejoras genéticas» introducidas por el juego original) con el arsenal propio del *Big Daddy* abrirá un nuevo campo de posibilidades para acabar con enemigos conocidos, como los *Splicers*, y algunos totalmente nuevos. Lo mismo ocurrirá con los escenarios. A las localizaciones que todos concemos, se incorporarán otras nuevas, como el fondo marino que rodea la ciudad y que ahora podrás explorar libremente.





NUEVOS Y VIEJOS

El «Big Daddy» que protagoniza el juego es diferente a los del primer Bioshock. Lo mismo ocurre con el plantel de los enemigos.



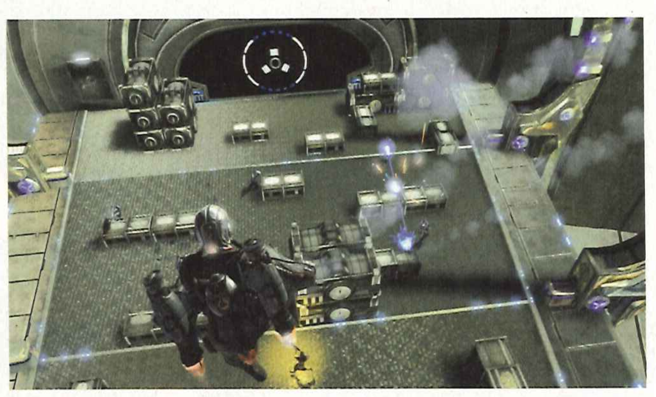
CAPTIVATE 09

La veterana compañía nipona acaba de presentar sus próximos lanzamientos, y aquí te los traemos...


Los alienígenas enemigos vendrán en todas las formas, tamaños y colores imaginables.








El diseño de las armas y artilugios que utilizará el protagonista es una mezcla entre modernidad y estilo retro, quedando el resultado de lo más atractivo.



Compañía **Capcom**
Programador **Airtight Games**
Género **Aventura/ Acción**

Dark Void

Si siempre quisiste emular a Rocketeer, los programadores de Capcom te ofrecen la mejor alternativa en PlayStation 3

Si quieres destacar en el concurrido género de los *shooters* en tercera persona, tienes que ofrecer algo realmente novedoso. Este es el pensamiento que debieron de tener los responsables de este título, ambientado en un universo paralelo llamado *The Void*. Hasta allí llega, por accidente, un piloto que se encontrará con una misteriosa raza alienígena a punto de invadir nuestro planeta con sus naves (que parecen extraídas de una película de ciencia ficción de los años cincuenta, como muchos otros elementos del juego).

Lo que hace destacar a ***Dark Void*** de entre el resto, aparte de la citada ambientación, es la capacidad del protagonista para «volar» gracias al *jet-pack* que lleva adosado a su espalda. Esto permitirá que el desarrollo de los niveles no sea sólo a lo largo y ancho, sino también a lo alto, con continuos cambios de perspectiva. Armamento futurista, intensos combates cuerpo a cuerpo y la posibilidad de pilotar las naves de los enemigos completan la oferta de un juego que va mejorando cada vez que es mostrado a la prensa, y ya van unas cuantas...



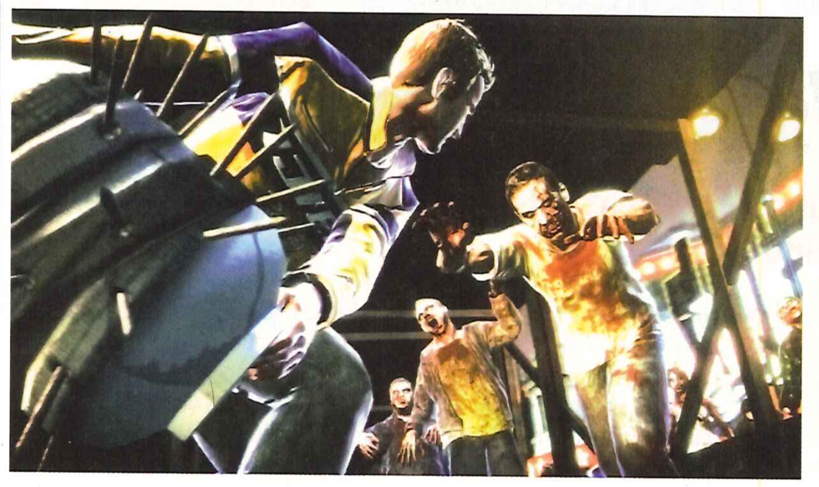




La cantidad de armas a disposición del prota no tiene parangón en juego alguno...

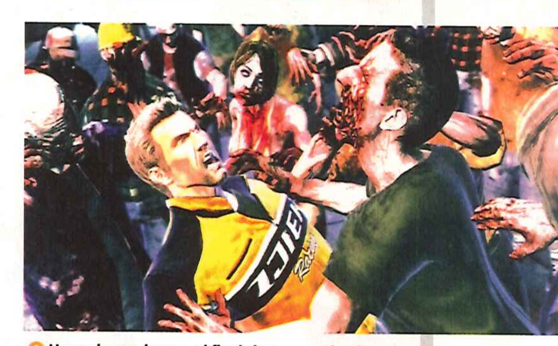


El sentido del humor socarrón e irreverente de la primera entrega sigue estando presente en esta secuela





Dead Rising 2



Hagas lo que hagas, al final siempre acabarás con un zombe a una distancia corta. Deshazte de él.



Compañía
Capcom
Programador
Capcom/ Blue Castle Games
Género
Survival Horror



En esta secuela del aclamado Survival Horror de Capcom, el centro comercial se le queda pequeño a la marea de zombis

Varios años han pasado desde la invasión de no-muertos que tuvo lugar en el centro comercial de *Willamete*. Sin embargo, la propagación del virus no está ni mucho menos contenida, y se extiende por todos los Estados Unidos. Uno de los puntos afectados es la ciudad *Fortune City* la cual, para describirla rápidamente, es prácticamente idéntica a Las Vegas que todos conocemos.

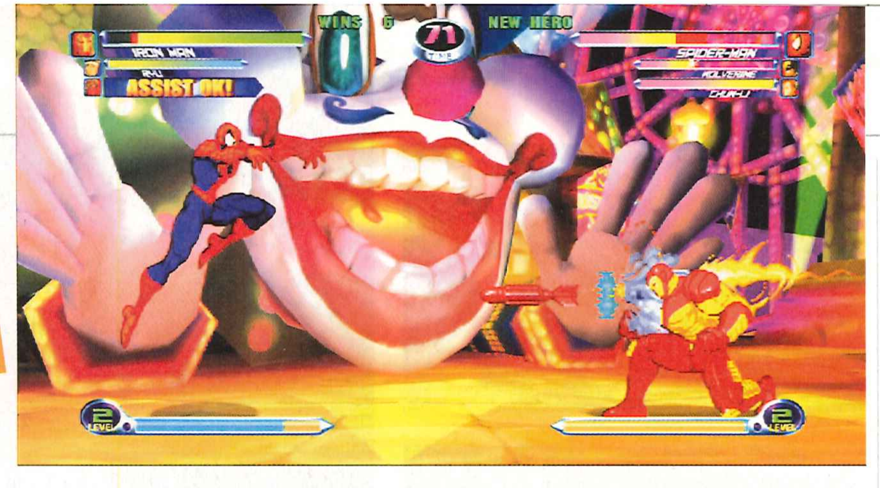
Y aquí llega nuestro héroe, debutante en estas lides, pero que, aparte del cambio en el color de pelo y en la indumentaria, guarda muchas similitudes con el protagonista de la entrega original, sobre todo en la manera de despachar a los zombis, a medio camino entre lo más efectivo y lo delirante. Y es que armas como una caja registradora, dos sierras eléctricas unidas por un palo de fregona e incluso los cuernos de un alce serán algunas de las que maneje con soltura.

Aún no hay muchos detalles sobre el desarrollo del juego, y mucho menos sobre el argumento, pero todo apunta a que se corregirán los fallos del primer capítulo, como el extraño sistema de guardado de la partida.











Compañía
Capcom
Programador
Capcom/ Backbone
Género
Lucha







Marvel Vs. Capcom 2

Regresa por todo lo alto uno de los beat'em-up más aclamados de la historia. Lo estabas pidiendo a gritos...



Hace ya casi diez años (Dios, que viejos somos...) que el sueño de muchos aficionados a los juegos de lucha, al universo *Marvel* y a los *crossovers* en general se hizo realidad. Nada menos que 56 luchadores diferentes, entre superhéroes de la citada casa de cómics, personajes de *Street Fighter*, *DarkStalkers* y hasta *Resident Evil*, junto a algunos creados por **Capcom** para la ocasión, se daban cita en el mismo juego para decidir quién era el mejor en el noble arte de repartir a diestro y siniestro.

Ahora, **Capcom** anuncia que el juego llegará a **PlayStation 3** en forma de descarga desde la *Store*, algo que últimamente se ha puesto muy de moda. Se trata de una conversión directa de aquél *arcade*, al que se le han añadido varias opciones para adaptarlo a los tiempos que corren. Por un lado, la imprescindible modalidad de juego On-line, con varios tipos de partida. Y por otro, tres filtros gráficos distintos, desde el original (en el que los píxeles se notan bastante, y que dota al juego de un aire muy retro) a uno mucho más suavizado para los que no quieran tanto clasicismo en sus *LCD* de 50 pulgadas...

PSP

Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Lucha

Fate Unlimited Codes

Una novela digital que adopta el género de la lucha en su llegada a la portátil de Sony









Puede que muchos de vosotros no la conozcáis, pero parece ser que la novela visual aparecida en **PlayStation 2** *Fate/stay night* tuvo bastante éxito, pues los programadores de **Capcom** decidieron crear un juego de lucha «uno contra uno» que triunfó en los salones recreativos de su país de origen. Es esta versión la que ahora va a ser trasladada a **PSP**, y llegará a nuestras tierras en forma de descarga digital desde *PlayStation Store*, algo que sin duda hará que su precio sea más reducido.

Lo más original de este título, aparte de su peculiar estilo gráfico, es la inclusión de un sistema de combates por parejas, pues compiten siete de ellas, cada una compuesta por un Maestro y un Esclavo. Por lo que hemos podido ver, los enfrentamientos serán frenéticos, y los luchadores portan todo tipo de armas blancas, así como un amplio repertorio de magias.

STAR TREK

Un shooter vertical con toda la magia del universo Star Trek que hará vibrar tu móvil

Hacía mucho tiempo que los fanáticos de la saga venían suspirando por un buen juego de *Star Trek* para sus móviles y **EA Mobile** se ha puesto manos a la obra. El género elegido para tan esperada entrega ha sido el de un *shooter* y la protagonista indiscutible va a ser la nave más emblemática de la franquicia: la *U.S.S. Entreprise.* El apartado gráfico, sólo hay que mirar las pantallas, es de lo mejor del juego y no resulta nada exagerado decir que ***Star Trek*** es el matamarcianos más espectacular que hemos jugado en móvil. Las naves, las explosiones, los efectos especiales y la ambientación de los escenarios son para quedarse con la boca abierta.

Nuestra nave cuenta con arsenal espectacular que podremos ir potenciando durante la partida al recolectar los *items*. El arma principal es automática, así que nuestro cometido será pilotar con destreza entre tanto disparo y enemigo amenazante. El modo Campaña cuenta con un montón de misiones y cada una de ellas, a su vez, con varios sub-objetivos a completar.





PARA DESCARGARLO ENVÍA EA AL 404



SI TE GUSTÓ...
ALESTE
Un shooter inspirado en el gran clásico de consola.



NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

✔ Los amantes de la saga quedarán muy satisfechos con el gran trabajo realizado por EA Mobile.

✘ Amamos a la nave U.S.S.Enterprise... pero sus dimensiones y movilidad a veces son algo deficientes.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD
9,3	7,5	8,8
Las naves, los efectos especiales y los escenarios son brillantes y espectaculares.	La melodía inicial está bien, pero los efectos especiales son muy pobres.	Es un shooter para todos los públicos. Entretenido, jugable y decenas de fases distintas.



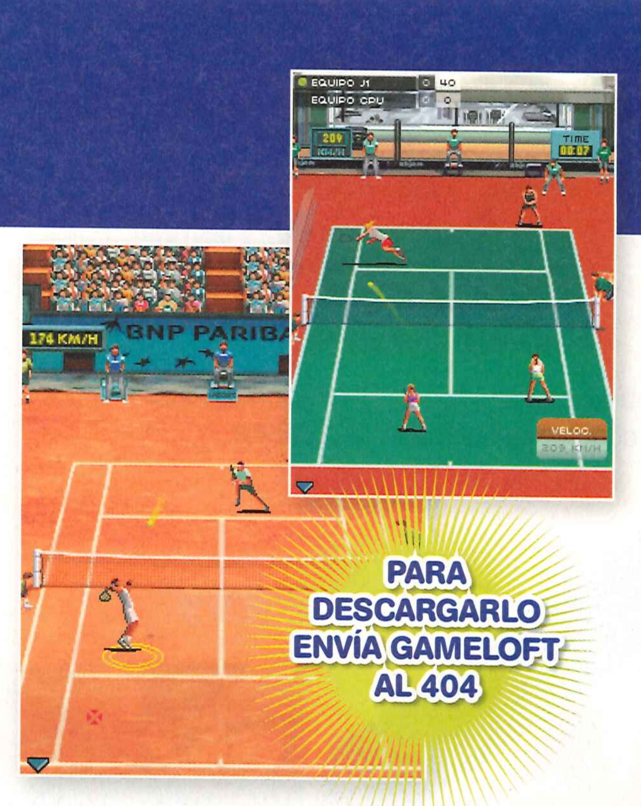






Cómo descargarte un videojuego en tu movistar

01 En el menú de tu movistar accede a emoción> juegos y descárgate el tuyo. Una vez descargado lo encontrarás en tu carpeta de aplicaciones.



ROLAND GARROS 2009

El mejor juego de tenis se juega en móvil.

Antes que nada, hay que felicitar a **Gameloft** por el gran trabajo realizado en este excelente ***Roland Garros 2009***; sin duda, un firme candidato a mejor juego deportivo del año. Se trata de un completísimo y sorprendente juego de tenis en el que no se ha descuidado ningún aspecto y que nos enamorará tanto por su jugabilidad como por la calidad de sus gráficos, así como por la cantidad de detalles que han podido implementarle. Sin exagerar, estamos ante un título que casi iguala la oferta en modos de un juego de consola. El modo Carrera, por ejemplo, tiene un editor de jugadores, toda clase de entrenamientos, premios por logros, torneos por todo el mundo e infinidad de retos. Además, posee un modo Exhibición, otro con el torneo de *Roland Garros* y hasta un apartado tipo «¿Sabías que...?» donde nos irán contando todo sobre esta competición. La jugabilidad es muy alta, que nadie espere un juego sencillo, porque aquí nadie regala un solo punto. El control con el *pad*, que es el mismo para dirigir y golpear, resulta bastante efectivo, aunque al principio juegue alguna mala pasada. Por buscar algo negativo, lo único que no nos ha gustado de ***Roland Garros 2009*** han sido las cargas, son demasiado largas.



SI TE GUSTÓ... **ROLAND GARROS 2008** La anterior entrega ya arrasó en su momento. Es el mismo concepto de juego.

EVALUACIÓN

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

✔ Buenos gráficos, bien animado y con una jugabilidad que supera todo lo conocido en este género en móviles.

✘ Si el tamaño de pantalla del móvil es pequeña, los personajes y la pelota se apreciarán poco.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD
9,1	9,0	9,1
Sorprende la excelente animación y el grado de detalle que tiene todo. Un gran trabajo.	Se escucha el sonido del público, el golpeo de la bola y hasta al juez de silla.	Tan jugable y entretenido como un arcade y con varios modos de juego.



TOPS

DESCARGAS



1 TRIVIAL PURSUIT
Llegó la hora de demostrar todo lo que sabes.

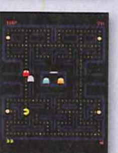


2 LOS SIMPSON EN LA TIERRA DE RASCA Y PICA
Sólo ellos saldrán del atolladero.

3 FAST AND FURIOUS
El juego de coches que parece de cine también quema ruedas en móviles.



4 ¿QUIERES SER MILLONARIO? EDICIÓN 2009
El concurso más rico también para tu móvil.



5 PACMAN
El clásico de Namco no se cansa de brindarnos inolvidables momentos de juego.



6 FIFA 09
El fútbol de Electronic Arts marca un gol a sus rivales con esta divertida entrega.



7 BARAJA ESPAÑOLA 4 EN 1
Cuatro juegos de cartas con acento español.



8 SOLITARIO PLATINUM
El juego de cartas más popular del mundo se ha mejorado aún más...



9 TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego. El original.

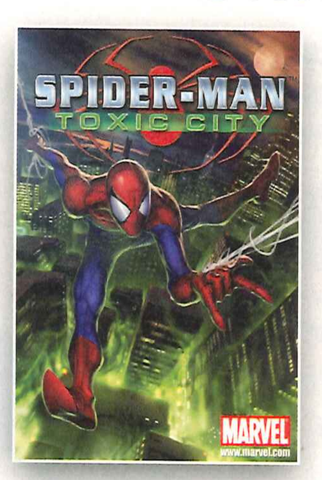


10 BUZZ! EL CONCURSO DE MÓVIL
El popular juego de preguntas y respuestas en una edición especial para móvil.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en **www.emocion.movistar.es**

Noticias

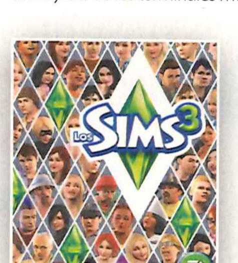


SPIDER-MAN LLEGARÁ EN JUNIO

La compañía **Gameloft**, que firmó hace unos meses un acuerdo por cuatro años para crear y comercializar en exclusiva juegos para móvil basados en los personajes de ***Marvel Entertainment***, lanzará el próximo mes de junio el primer juego protagonizado por *Spider-Man*. El siguiente superhéroe en llegar a las pantallas de móvil será *Iron Man*, en un juego inspirado en la segunda parte de la película, aunque aún tendremos que esperar por lo menos hasta 2010 para disfrutarlo.

TERMINATOR SALVATION

La editora de juegos para móvil **Gameloft** ha alcanzado un acuerdo de licencia con **The Halcyon Company** para desarrollar, distribuir y promocionar el juego para móviles oficial de la primera película de la nueva trilogía de *Terminator*, llamada *Terminator Salvation*. El juego estará disponible a finales del mes de mayo, lo más probable que el día 22, coincidiendo con el estreno mundial del filme, para teléfonos de última generación, como el *iPhone*, y para la mayoría de los terminales móviles del mercado.



LOS SIMS 3

Creado por los magos de **EA**, ***Los Sims 3*** para móviles promete ser una experiencia única y sorprendente gracias a un novedoso sistema de juego y a un revolucionario editor de personajes con el que podrán dotarlos con una compleja personalidad y rasgos muy específicos. Descubre todos los retos, las nuevas formas de ocio y demás actividades sociales, mientras buscas el amor o conquistas el barrio y a sus particulares vecinos.

Home



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

¡Estrenamos sección!

Era inevitable, la Revista Oficial también ha hecho un hueco para el portal de Sony. Aquí repasaremos toda la actualidad y novedades, o eventos relevantes, de la mayor red social integrada jamás en una consola.

PERSONALIZA
Crea un avatar a tu imágen y semejanza, diseña tu hogar ideal y vístete como no te atreves en la vida real.

COMPITE
Siempre hay tiempo para una partida en Home. Prueba los mini-juegos gratuitos o pásate al Killzone 2 o similares.

CHATEA
Comunícate con tus amigos o entabla nuevas relaciones con los habitantes de HOME, por teclado o voz.

COMPARTE
Haz regalos, comparte tus triunfos y trofeos o muestra con recochineo la espectacular horterada de tu casa.

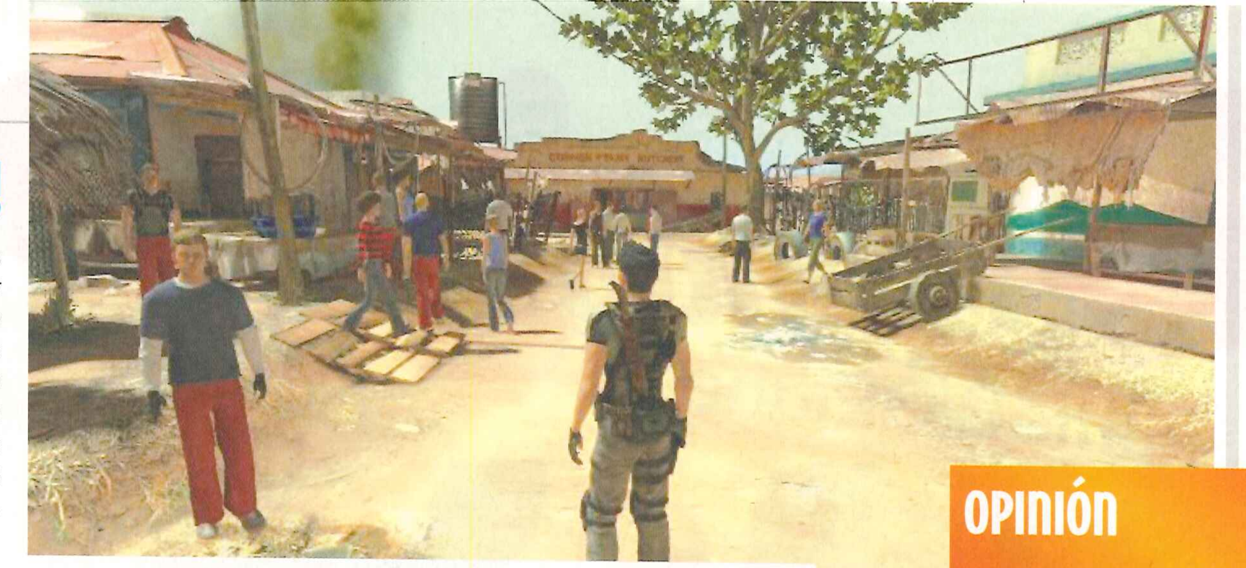
SONY TE ABRE LAS PUERTAS

Home, el lugar que todo usuario de PS3 debería visitar

Es aún pronto para hablar de realidad virtual, pero tomar unas cervezas interactivas ya es posible gracias a *Home*. El mundo virtual de **Sony** ha llegado para quedarse. *Home* no es un videojuego, ni una expansión, ni siquiera un menú bonito. Es una opción, gratuita y diferente, con la que divertirse con tu **PS3**, más allá de reproducir un *Blu-ray*, navegar por Internet o jugar en alta definición. *Home* nos permite chatear con amigos u otros usuarios desconocidos, relacionarnos paseando por la plaza o disfrutando de mini-juegos y otro tipo de eventos gratuitos. Si queréis descubrir este nuevo mundo, tan sólo descargaros el programa desde *Playstation Store* y ejecutadlo directamente desde la *XMB* de **PS3**. Lo que descubras o a quien conozcas una vez dentro, sólo lo podrás vivir tú.

¿ESTAMOS EN KIJUJU?

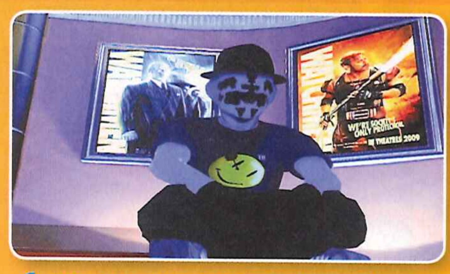
No, tranquilo, no te has dejado el *Blu-ray* de *Resident Evil 5* en la consola. Existe un espacio conmemorativo para *Home* inspirado en el juego de moda en **PlayStation 3**, donde podremos adquirir disfraces y futuros contenidos.





EA NOS INVITA A SU CASA. **Electronic Arts** ha abierto una cafetería interactiva llamada *EA Sports Complex*, donde de momento, podemos disfrutar de *Texas Hold'em Poker* y *EA Sports Racing* completamente gratis (ya se ha confirmado un futuro juego de mini-golf). ¡Exigimos un futbolín resistente!

¡Últimas Noticias Home!



1 WHO WATCHES THE WATCHMEN. El evento de la temporada en Home, un coloquio virtual con Zack Snyder y Dave Gibson.



2 ESTATUAS. Lo que te faltaba, coleccionar figuritas virtuales. Si tienes tu estantería de Ikea llena, Home no va a ser menos.



3 A TRAVESTIRSE. Otra cosa que no nos gusta nada, disfrazarnos de luchadores Ninja en pijama. Empieza por Ryu y Ken.



4 REALIDAD ALTERNATIVA. Busca este graffiti en la plaza, te transportará a un nuevo mundo, pero bajo tu responsabilidad...

OPINIÓN

por El hombre Elefante

MÁS QUE UN SECOND LIFE...

No. Aunque lo parezca, *Home* es una plataforma que da mucho más de sí que para chatear y dar paseos. Su mundo abierto, complejo y trabajado, ofrece muchas más posibilidades que un simple chat con avatares bien modelados. Imagínate que al encender nuestra **PS3** nos encontramos a nuestro mejor amigo jugando

«Seamos pacientes con las posibilidades de Home...»

una partida a *Warhawk*. En vez de, simplemente invitarnos a la partida, nos reunimos todos en una sala privada para plantear una estrategia previa. Esta es sólo una de las primeras opciones del sistema, pero el futuro puede ser mucho más alentador si las compañías se lo proponen: estrenos de películas o series vía *streaming* (un cine virtual, en el que escuchar incluso los ronquidos del vecino y al insoportable de turno comiendo palomitas), presentaciones en vivo de los últimos lanzamientos, gincanas virtuales, sorteos... El futuro, tan incierto como prometedor.



Descubre y disfruta de los mejores contenidos





¡Participa campeón!
Envíanos tus mejores niveles a la dirección **lbp.niveles@grupozeta.es**, con tu ID de PSNetwork y el título del nivel (junto a una pequeña descripción) del mismo. ¡Cuántos más participéis mejor!

NOVEDADES GRATUITAS

Media Molecule regala el Creator Pack 1



Lo prometido es deuda y el secreto mejor guardado de **MM** ha salido a la luz. El primer paquete de contenido descargable completamente gratuito y expansión oficial de ***LittleBigPlanet*** ya está disponible en *PSNetwork*.

Este paquete incluye nuevas herramientas y funciones para crear nuestros niveles, un gran paso adelante desde el contenido publicado en enero sobre *Metal Gear Solid 4* (donde se incluyó el *Pantinator*, a estas alturas, objeto imprescindible de cualquier diseñador de niveles). Este paquete ofrece un *checkpoint* con intentos ilimitados, un *jetpack* sin restricciones de la cadena y un *switch* que permite manipular los niveles de luz y ambiente de manera automática. También se han colgado nuevos disfraces temáticos (Egipto, dioses nórdicos y *Rag Doll Kung-Fu*) y algún que otro *pack* de pegatinas. De momento, hasta aquí las novedades, aunque para los usuarios más impacientes puedo prometer que **MM** ya está trabajando en la posibilidad de crear un nivel de forma cooperativa On-line (opción muy demandada por los jugadores). Nos vemos el mes que viene, así pues, a crear, que os quejaréis por opciones...

Sorpresas y rumores



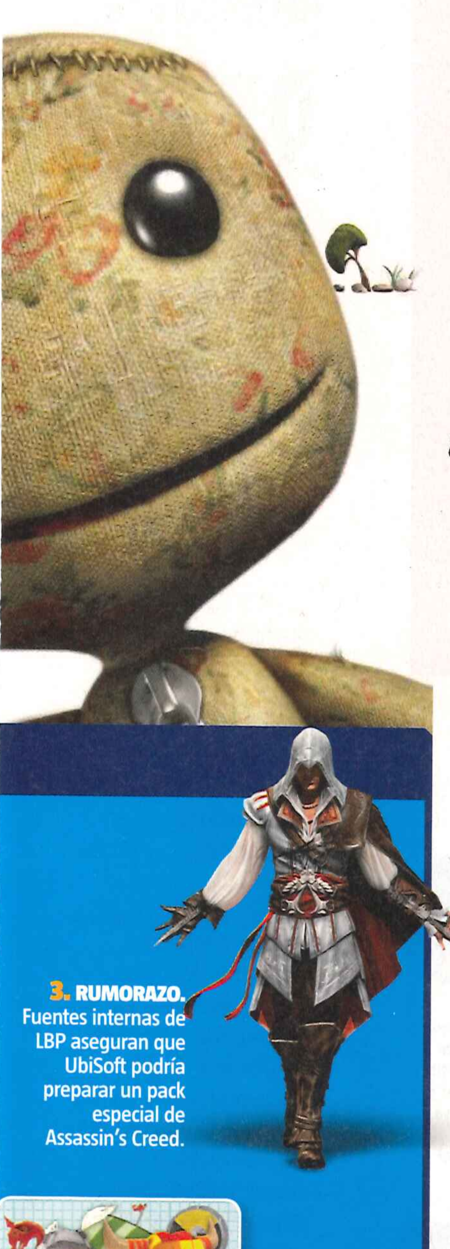
1. CREATOR PACK. Hasta en MM llegan las bromas sobre gatos y objetos invisibles. El esperado primer contenido ya ha llegado.



2. LAS ARENAS DE LBP. Sackboy se viste de faraón. Pack especial con contenidos inspirados en la cutltura egipcia clásica.

¿LBP 2?

De momento son rumores, claro. Como lo fueron en su día la versión para PSP y en breves semanas se mostrarán las primeras pantallas. Media Molecule ha declarado que pronto confirmarán si trabajan en su segundo proyecto, aunque ya han insinuado en más de una ocasión que están muy cómodos trabajando en primera persona...



3. RUMORAZO. Fuentes internas de LBP aseguran que UbiSoft podría preparar un pack especial de Assassin's Creed.

4. THOR Y LAS VALQUIRIAS. Desde el próximo 8 de mayo se publicará un pack de contenidos inspirado en la mitología nórdica.

Novedades en el bazar...



1 MINI PACK MITOLOGÍA EGIPCIA (2,99€)
Pegatinas, elementos decorativos y disfraces en pack, precio ajustado.

2 RAG DOLL KUNG FU (Pack 2,99 €)
Pack de disfraces inspirados en el popular juego de PSNetwork.





3 MINI PACK HEAVENLY SWORD (2,99€)
Nuevo pack de contenidos inspirado en el beat'em-up de las hermanas.





4 GOD OF WAR (1,99€)
Aunque se resiste a aparecer en PS3, un pequeño cameo nunca está de más...



5 ANUBIS (1,99€)
Sackboy visita Egipto, disfrázate para la ocasión.

Machinimia LBP

Este mes hemos hablado de dos niveles especialmente curiosos: Little Dead Space y la serie inspirada en The Cremaster. Cada vez hay más niveles no-jugables, que sirven como experiencias visuales, un teatro más propio de la película «Rebobine por favor» que de un videojuego...

Tops

ÚLTIMOS DISFRACES

1. **ANUBIS** 1.99 €
2. **KILLZONE: KIT PRENDAS** 2.99 €
3. **WIPEOUT: CONJUNTO PRENDAS** 2.99 €
4. **DISFRAZ BUZZ!** 1.99 €
5. **RAG DOLL** 1.99 €

LOS MEJORES NIVELES

1. **THE GREAT COLD DISTANCE** Mrshowtyme
2. **EXPLODE MY ROOM!** iRalleh
3. **MOTOSACK SAHARA SANDS** x_Syph3r_x
4. **ROLL OVER BEETHOVEN** smearedink
5. **MAGIC WITH NUMBERS** Reffelo
6. **LITTLE DEAD SPACE** Darknessbear
7. **PORTAL** norbury9395
8. **SACKBOY IN SKY TOWN** Jump_buttom
9. **MOTOSACK SAHARA SANDS** x_Syph3r_x
10. **THE LITTLE BIG QUEST** Reffelo

Toma arte

Casi nada. Un tío con mucho tiempo libre, ha realizado 3 niveles increíbles inspirados en la obra completa «Cremaster» del vídeo-artista californiano Matthew Barney.





OPINIÓN

por El hombre Elefante

LITTLEBIGPLANET TENDENCIAS

Ni que esto fuese la pasarela Cibeles, oiga. Es curioso cómo los usuarios se centran en cada novedad para crear niveles relacionados con las nuevas posibilidades. Una de las nuevas opciones del *Creator Pack* es un punto de salvado infinito. Esto ha fomentado que los usuarios se lancen a

«La tendencia es crear niveles imposibles»

lo loco a crear niveles imposibles, pruebas chinas de dolor para *Sackboy* en los que hay menos de un 1% de posibilidades de sobrevivir. Me cuesta imaginar por dónde saldrá ahora **MM** y cómo reaccionarán los usuarios, ávidos de nuevas limitaciones para desarrollar su imaginación. He visto niveles terroríficos, demencias propias de mentes enfermas más allá de las puertas de Tannhäuser. Esperemos que estos niveles no se pierdan en las lagunas de *PSNetwork* como lágrimas en la...

PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore



Ahora eres tú el cantante que busco.
Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** de regalo.

Montando la fiesta

1 DRAGON_KING
Deep blue something (Breakfast at T.)
Es la fiesta de las coletas. Cada una la lleva de una manera: de cascada, de lolita, de tonta del bote... ¡Se ve que lo pasan bien!





2 APOLLO 57
Oh, pretty woman (Roy Orbison)
En este caso, es una fiesta a lo Fiebre Sábado Noche, con bola de disco incluida. Se lo monta bien esta familia...



3 PLAYER 1
We all stand... (Paul McCartney)
Party de la hermandad: nada más y nada menos que 6 hermanos cantando con SingStar. No quiero imaginar las peleas por el micro...



TOPS

SONGPACK EUROVISION

1. **MAKING YOUR MIND UP** Bucks Fizz (Reino Unido)
2. **BELIEVE** Dima Bilan (Rusia)
3. **MY NUMBER ONE** Helena Paparizou (Grecia)
4. **HARD ROCK HALLELUJAH** Lordi (Finlandia)
5. **WILD DANCES** Ruslana (Ucrania)

SONGPACK WESTLIFE

1. **FOOL AGAIN**
2. **IF I LET YOU GO**
3. **QUEEN OF MY HEART**
4. **WORLD OF OUR OWN**
5. **FLYING WITHOUT WINGS**

News



SINGSTAR POP 2009

Esta nueva entrega *SingStar* llega cargada de un total de 30 grandes éxitos, como Human (The Killers), Te necesito (Amaral), Pretendo Hablarte (Beatriz Luengo), Quiero Ser (Amaia Montero)... E incluye una novedosa función de control de voz que permite seleccionar la canción, simplemente pronunciando su título o el nombre del artista al micro. Además, te permitirá tener acceso a la SingStore. El juego se podrá adquirir solo (39,99€) o en pack con micros inalámbricos (79,99€).





El juego incluye un total de 30 canciones y una nueva función de control de voz.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR!

Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS



Alejandro cuando llega del cole, lo primero que hace es coger el micro y cantar con el SS. ¡Para ti el SingStar Canciones Disney!



CANTOS DE SIRENA

por Anna

LA MÚSICA REVIVE CON PS3

Quién dice que el mundo de la música está en crisis? ¿La industria, los artistas? Puede que ya no se vendan discos físicos como churros, ¿pero alguien se está fijando en la cada vez más creciente fórmula de las descargas tipo *iTunes*? Una fórmula a la que muchos otros sectores se están uniendo... concretamente **Sony C.E.** que a través de su Tienda On-line, con acceso exclusivo através de un *SingStar* de **PS3**, cada

«Sony aporta ideas nuevas al mundo de la música»

día se producen infinidad de descargas musicales para ser cantadas. Y eso que su precio (1,49€) es más elevado que en *iTunes* (0,99€ cada canción)...

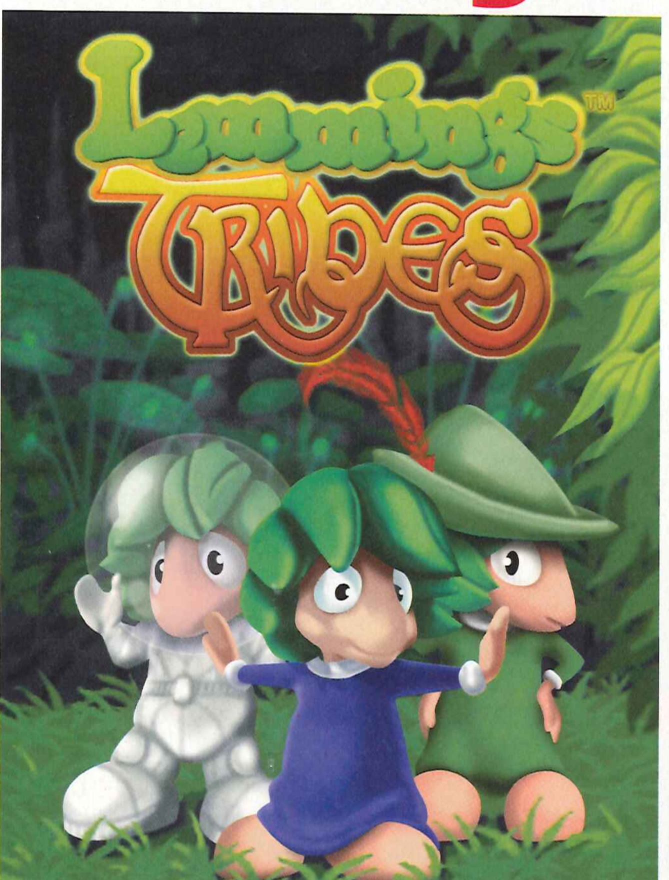
Ahora llega una nueva iniciativa, también en relación con la música: *VidZone*, una nueva función On-line con la que podrás disfrutar de los mejores vídeos musicales. Se trata de una aplicación gratuita, con la que tendrás a tu alcance miles de *videoclips* para poder verlos en *streaming*.

Iniciativas, nuevas ideas, proyectos ingeniosos pensados en la economía del usuario... eso es lo que la música necesita y **Sony**, con su **PlayStation 3**, se lo está dando.

¡Descárgate los mejores videojuegos en tu móvil!

Más info en **www.vodafone.es/live**

Lemmings Tribes



La famosa serie de puzzles llega a tu móvil con nuevos Lemmings y divertidísimos escenarios

Por fin, una de las mejores sagas de *puzzles* de la historia llega a tu móvil. En ***Lemmings Tribes*** tendrás que salvar a un determinado número de *Lemmings* en niveles repletos de trampas y obstáculos, todo en un tiempo determinado. Para ello necesitarás explotar toda la inteligencia y destreza mental que poseas, aunque siempre de la manera más divertida.

Existen tres tribus diferentes: los *Classic Lemmings*, que sólo cuentan con las habilidades originales, los *Space Lemmings* y los *Medieval Lemmings*. Estos dos últimos tienen características y cualidades distintas que darán una mayor variedad y una jugabilidad más depurada. Estarán disponibles tras unos pocos niveles de tutorial, por lo que al poco tiempo estarás disfrutando de tres juegos de *Lemmings* en uno en tu móvil. ¿Quieres ser el jefe de la tribu? ¡Pues salva a tus *Lemmings*!





PARA DESCARGARLO ENVÍA JUE LT AL 22521

¡No te los pierdas!



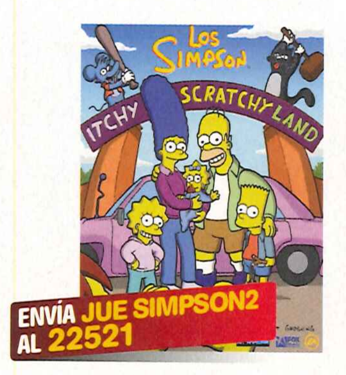
MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

Podrás liderar a un simpático grupo de monstruos para salvar el mundo ¡de la dominación alienígena!



TRIVIAL PURSUIT

Mide tus conocimientos con el mejor juego de preguntas y respuestas del mundo. ¿Conseguirás los seis quesitos?



LOS SIMPSON 2

¡Los Simpson regresan a tu móvil! Nuevas aventuras, misiones y dificultades para la familia más famosa de la tele.



EL INTERNADO

La serie de suspense de Antena 3 llega a los móviles Vodafone para que resuelvas todos los misterios de la mansión.

SMS gratuito. Precio de descarga: 4€ (4,64 € IVA incluido). Si el videojuego es touch, HD o censor: 5€ (5,8€ IVA incluido) Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,69€ (0.80€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Más info. en www.vodafone.es



Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables PS3

OUTRUN ONLINE ARCADE
Sega, 9,99 €
El clásico entre los clásicos de los juegos de conducción llega por fin a la Store para alegría de Nemesis y de otros muchos aficionados a las carreras en las que el freno no es imprescindible.

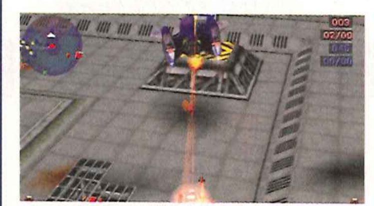


PENNY ARCADE EPISODE 2
Penny Arcade, 9,99 €
Para los que os quedasteis con ganas de más, llega a la Store la continuación de este particular grupo de aventureros. Mucho sentido del humor y un desarrollo de RPG tradicional.

Clásicos de PSone

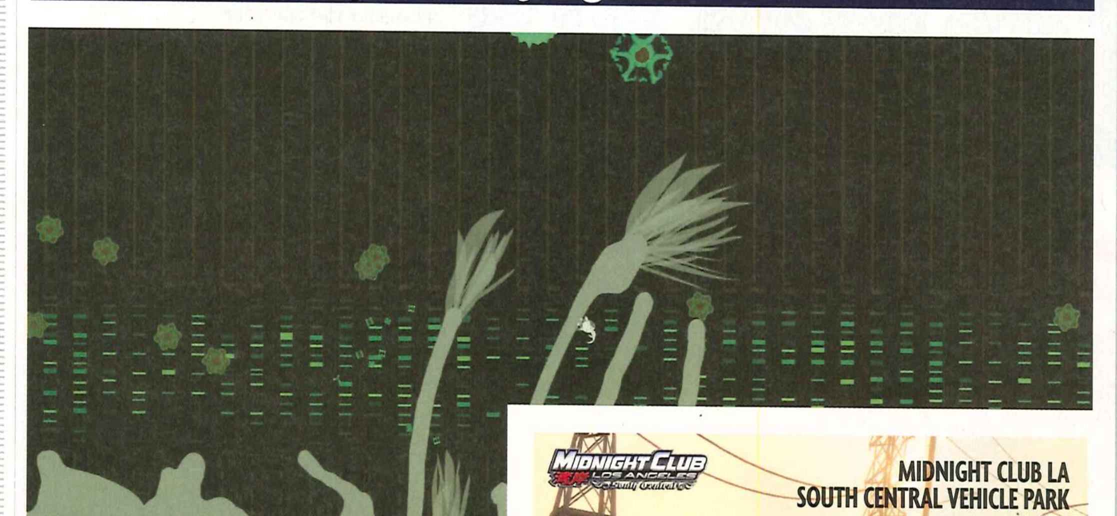


CHAMPIONSHIP BASS
Electronic Arts, 4,99 €
Un simulador de pesca que te llevará por los grandes lagos y ríos de los Estados Unidos.



FUTURE COP LAPD
Electronic Arts, 4,99 €
La policía del futuro lo tiene muy complicado en la ciudad de Los Ángeles.

Complementos para tus juegos



PIXELJUNK EDEN ENCORE EXPANSION
2,99 €



MIDNIGHT CLUB LA SOUTH CENTRAL VEHICLE PARK
2,99 €



FEAR 2 MULTIPLAYER MAP
3,99 €

3X VALKYRIA CHRONICLES ADD-ON PACKS
3,99 € c/u



EL PADRINO II THE CORLEONE BUNDLE
4,99 €



KILLZONE 2 STEEL AND TITANIUM MAP PACK
5,99 €



BURNOUT PARADISE COPS AND ROBBERS PACK
9,99 €

Más Complementos

1. TOM CLANCY'S HAWX US EAGLES PACK
   4,99 €
2. WHEELMAN PREMIUM STREET SHOWDOWN PACK
   4,99 €
3. TRIVIAL PURSUIT TV PACK
   gratis
4. NEED FOR SPEED UNDERCOVER BOSS CAR BUNDLE
   4,99 €



Demos



1. RED FACTION GUERRILLA. Prueba el shooter de destrucción masiva más espectacular de THQ.



2. UFC 2009 UNDISPUTED. Los combates más brutales se dan cita en este realista simulador.



3. SAVAGE MOON. Uno de los juegos de estrategia más adictivos y originales te espera en la Store.



Videos



1. TEKKEN 6. Sé testigo de la evolución de la saga de Namco en este nuevo y espectacular vídeo.



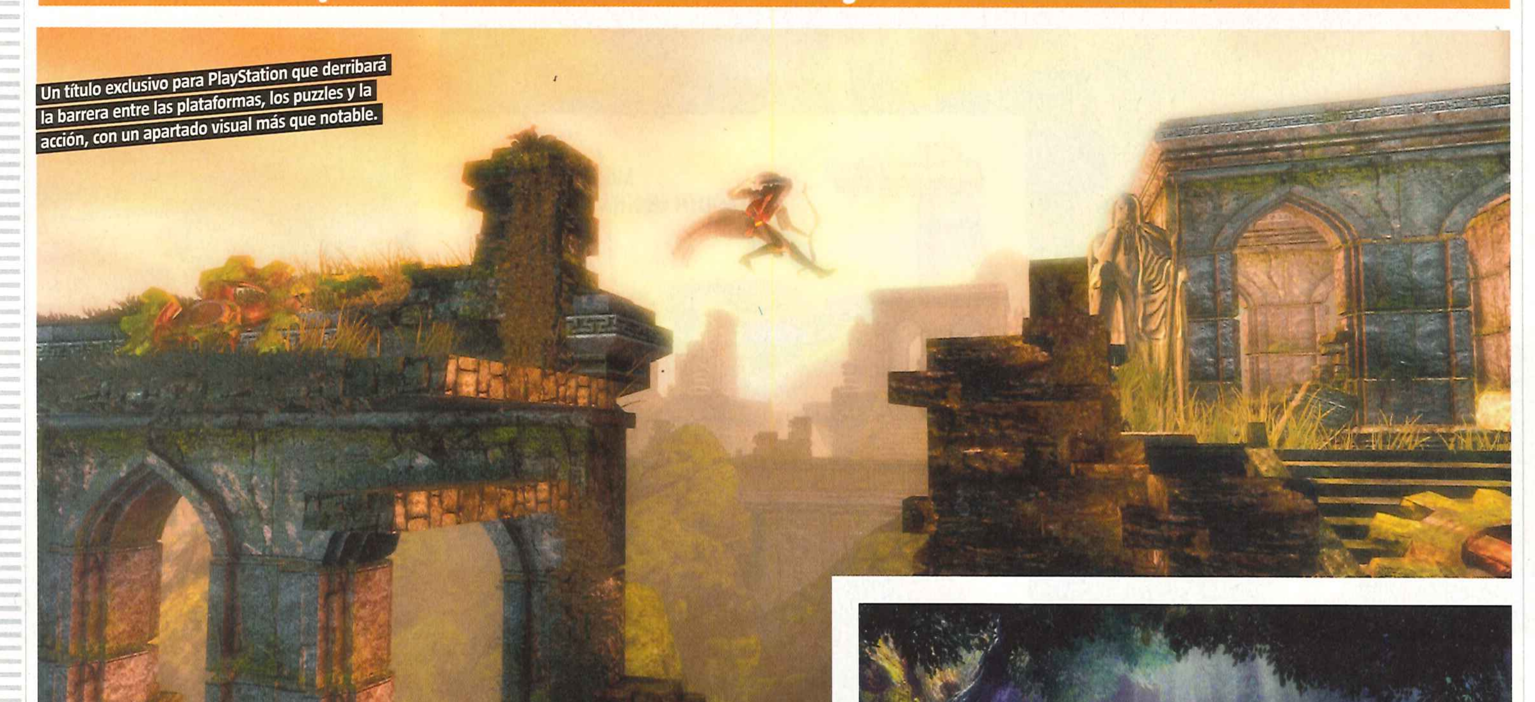
2. BATTLEFIELD 1943. El esperado regreso de la saga de DICE a la II Guerra Mundial se acerca a PS3.

PlayStation

Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Descubre las próximas novedades de PlayStation Store



Un título exclusivo para PlayStation que derribará la barrera entre las plataformas, los puzzles y la acción, con un apartado visual más que notable.

Trine

Plataformas, puzzles y acción desde Helsinki

Género
Plataformas
Compañía
Nobilis
Desarrollador
Frozenbyte
Distribuidor
Nobilis.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano

A LA VENTA EN JUNIO

En el número anterior ya anunciamos ***Trine*** como uno de los juegos más curiosos de la temporada: para esta preview viajamos para probarlo *in situ,* hasta Helsinki, Finlandia, y poder testear por nosotros mismos si la expectación era o no gratuita.

Nada más lejos de la realidad, ***Trine*** es un juego pequeño y humilde, pero con un corazón jugable cuidado y sin fisuras. En ***Trine*** podremos escojer entre tres personajes: Pontius, Amadeus o Zoya, en una historia muy convencional, donde deberemos luchar contra las maléficas fuerzas del caos. Los verdaderos valores de ***Trine*** se encuentran en esa tríada de personajes: en cualquier momento podremos cambiar de héroe, dependiendo de nuestras necesidades, presionando un botón. Esta opción genera múltiples *puzzles*, ya sean de acción (donde Pontius el bravo tendrá todas las de ganar gracias a sus aptitudes para el combate), de necesidades cooperativas (mediante Amadeus, que podrá crear plataformas y puentes) o de agilidad y velocidad, para los que Zoya es experta en el lanzamiento de proyectiles y muy polivalente por disponer de un gancho.

Este plataformas tridimensional con desarrollo horizontal esconde más sorpresas: un modo cooperativo para hasta 3 jugadores vía *PSNetwork* o un uso de las físicas propio de juegos como *Half-Life* o *LittleBigPlanet*, ya que tendremos

El bravo: con él podremos derrotar enemigos con una maza o con la espada. Ideal para las cortas distancias, pero pesado y lento.



El magnífico: Su poder nos permite crear puentes, cubos y desplazar ciertos objetos con la magia. Eso sí, con él no podrás combatir con métodos tradicionales.



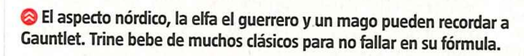
La silenciosa: muy rápida y ágil, dispone de un arco y un gancho para agarrarse a salientes. Zoya es ideal para alcanzar plataformas difíciles.





Los escenarios del juego están creados con todo lujo de detalles y recrean algunos de los lugares más populares de la geografía mundial.

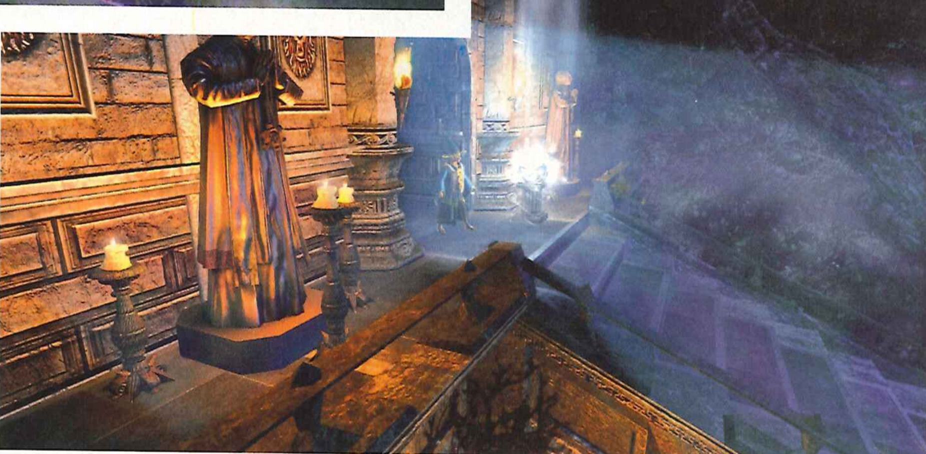
Aunque el aspecto invite a pensar lo contrario, la dificultad de la versión que probamos en Helsinki no era ninguna broma. Media hora tardé en superar un nivel... de dos minutos.



El aspecto nórdico, la elfa el guerrero y un mago pueden recordar a Gauntlet. Trine bebe de muchos clásicos para no fallar en su fórmula.



Las diferencias entre personajes están muy equilibradas: utilizaremos a los tres prácticamente por igual por necesidades jugables.





Los escenarios tienen un aura de cuento, con sus casas de madera, idílicos poblados, preciosos prados y bellos anocheceres.

Pontius será el único personaje que se podrá defender. Indispensable ante el acoso de esqueletos en algunas fases.



Espada y brujería en el país del Death Metal. Qué previsibles...



elementos en pantalla para superar las plataformas o evitar el envite de los enemigos. Jugando con un compañero la cosa cambia y se vuelve menos estratégica: creednos cuando aseguramos que el juego es un verdadero infierno, por lo que saltar hacia la última plataforma flotante y ver a nuestro amigo llorar desesperado en la otra punta del barranco será lo habitual.

El mes que viene publicaremos la esperada *review* y comprobaremos si ***Trine*** es el gran juego exclusivo del verano en *PlayStation Store* y si su precio acompaña a la oferta. No necesitamos cruzar los dedos.

Frozenbyte

Volamos hasta el frío Helsinki para conocerles



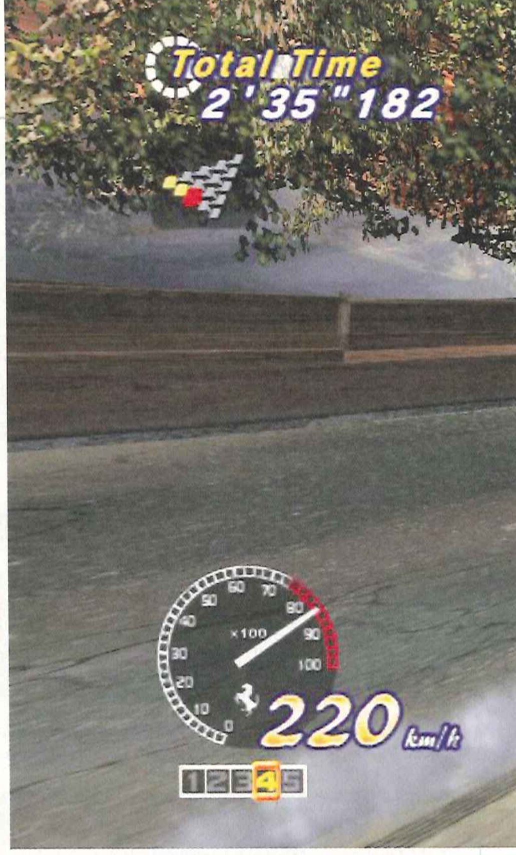
Finlandia no parece un país en el que el desarrollo de videojuegos prolifere ¿verdad? Pues nada más lejos de la realidad: en el frío país nórdico Remedy ha creado el clásico Max Payne y, actualmente, este estudio independiente promete dar la campanada con esta cuidada curiosidad.



Analizamos todos los lanzamientos de la tienda virtual



El salto a los 1080p de resolución es casi perfecto: lo único que desentona son los marcadores, que permanecen en baja, pero se lo perdonamos.





Test

OUTRUN ONLINE ARCADE

...y la leyenda se hizo multijugador

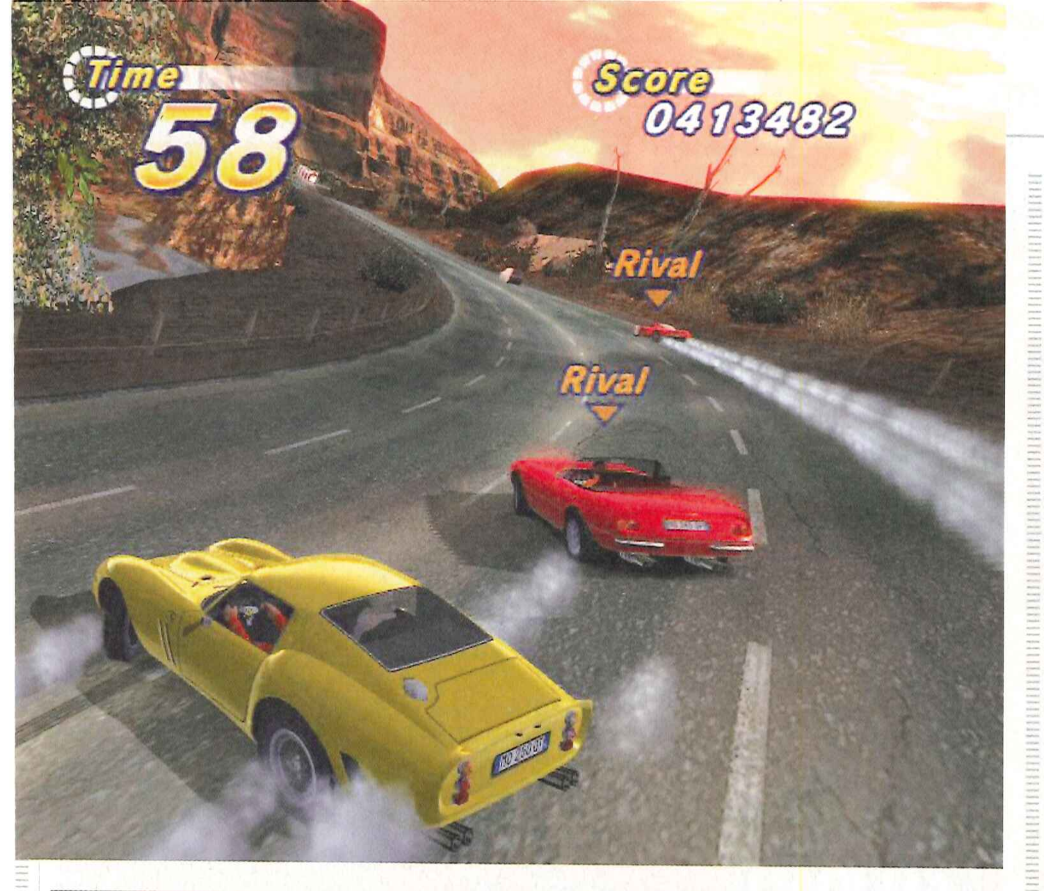
Tres palabras, pero de un enorme calado para millones de *fans*: ***OutRun Online Arcade***. **Sumo Digital** se ha hecho cargo (como ya hiciera de forma impecable con las adaptaciones a **PS2** y **PSP** de *OutRun 2006: Coast 2 Coast*) de la noble proeza de convertir *OutRun 2 SP* en uno de los eventos multijugador del año. La joya de **AM#2** llega a **PlayStation 3** con 1080p de resolución y a un precio más que tentador (menos de 10€), permitiéndonos elegir entre 10 modelos *Ferrari* (entre ellos el *Testarossa*, por supuesto) con los que sortear el tráfico, disfrutar de unos paisajes de ensueño... y competir contra otros cinco usuarios vía *PS Network*. Suena *Magical Sound Shower* por los altavoces del televisor, una rubia te acompaña y los derrapes son infinito... si el cielo existe, debe ser muy parecido a esto.

Si optas por conducir en solitario y disfrutar de las vistas, te esperan los 15 hermosos paisajes de *OutRun 2 SP*, más los modos *Heart Attack* y *Time Attack*. Si apuestas con los piques On-line la diversión está garantizada, a pesar de que en este aspecto, **Sumo Digital** ha pinchado en un par de detalles. Por un lado, el acceso a los *lobbies* es lento y está mal diseñado: las esperas para entrar en una partida On-line se hacen interminables. Y lo que es peor, en el modo multijugador, el resto del tráfico desaparece: sois los seis jugadores contra la carretera, sin camiones, sin turismos que incordien. Esperemos que futuras actualizaciones pongan remedio a esto. Aun así, y por 10 Euros, ***OutRun Online Arcade*** derrocha carisma, jugabilidad y eso que los veteranos del videojuego solemos llamar carga adictiva. Es imposible echar una única partida: encadenarás dos, siete, quince seguidas sin darte cuenta. NEMESIS



Género
Conducción
Compañía
Sega
Desarrollador
Sumo Digital
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
X6
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano

9,99 €





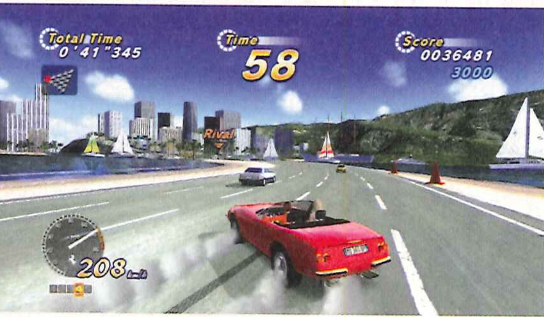




EL VIAJE DE TU VIDA... UNA VEZ MÁS

Mucho llovió entre el primer OutRun de 1986 y el OutRun 2 de 2003. Este último, en su versión OutRun 2006: Coast 2 Coast llegó hasta PS2 y PSP en sendas conversiones, de una factura técnica y una jugabilidad impresionantes.





La herencia del OutRun del 86 (la elección de ruta, la BSO) junto a un nuevo toque maestro añadido en el OutRun de 2003: los derrapes eternos. No lo niegues... se te cae la baba.







El modo Heart Attack pondrá a prueba tu paciencia. Haz todo lo que te pida tu caprichosa copiloto (desde derribar conos a perseguir fantasmas) y ganarás su corazón. ¡Será petarda!

EVALUACIÓN

Por 10 Euritos disfrutarás en casa del glorioso OutRun 2 SP, a 1080p, y encima con carreras multi-jugador. Aún con sus defectos (que esperemos se solucionen con una actualización) es un caramelito que nadie debería rechazar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	9,3	9,2	7,5	8,2	8,8



Versiones mejoradas de la que dicen la mejor BSO de la historia. Y no mienten, no.

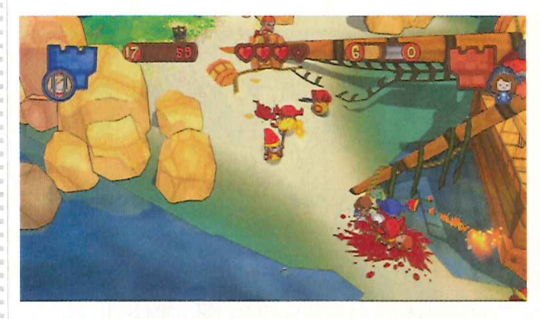
Correr contra la gente es muy divertido. Lástima que no haya más tráfico.



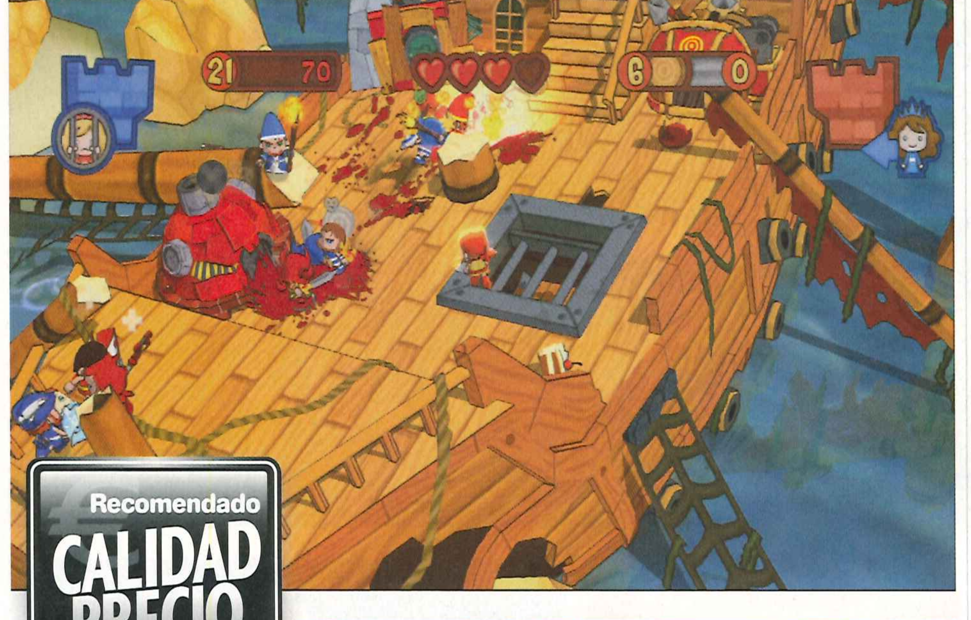
Analizamos todos los lanzamientos



Proteger los puestos de avanzada propios e invadir los ajenos, primer capítulo del manual del estratega enano.







Recomendado
CALIDAD PRECIO
PlayStation Revista Oficial - España



FAT PRINCESS

Género **Acción / Estrategia**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Titan Studios**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores **x32**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

Tras una ridícula polémica inicial en la que se discutió la conveniencia de que el centro de un juego fuera cebar a un miembro de la realeza, al fin hemos puesto nuestras regordetas manos sobre ***Fat Princess***, y la sorpresa ha sido mayúscula: el juego es aún más complejo y sorprendente de lo que prometía. Lejos del *arcade* puro, es un título de acción con un elevado componente estratégico, que mezcla las últimas tendencias en juegos del género y da como resultado un título exigente y divertido.

Aunque las modalidades de juego son múltiples y variadas (desde *Deathmatchs* de hasta 32 jugadores simultáneos a pequeñas misiones y enfrentamientos de todo tipo entre parejas, llevando cada uno un bando), la auténtica esencia del juego está en el modo Captura a la Princesa. En él, cada uno de los bandos tiene prisionera en su castillo a la princesa del equipo ajeno, y vence quien la recupera. Dentro de los castillos hay máquinas de hacer sombreros, que cambian la clase de los soldados: de leñadores a guerreros, pasando por arqueros o magos. Las posibilidades son impresionantes: hay que encontrar el equilibrio entre cebar sin parar a la princesa para que los soldados enemigos tengan que ser muchos para llevársela, y avanzar por el campo rival (bien diezmando sus filas, bien ganando posiciones y cercando el castillo contrario). Las posibilidades son infinitas y la diversión, parece, inagotable. JOHN TONES



Las explosiones de gore y violencia, aunque desactivables, son uno de los puntos más atractivos de Fat Princess, por el contraste entre el exagerado nivel de sanguinolencia (que no desaparece del escenario) y el grafismo colorista y aparentemente infantil.



Tras cada muerte tardarás cinco segundos en volver al castillo. No es demasiado, pero cuando la cosa esté calentita se te harán eternos.

EVALUACIÓN

Con una IA muy trabajada tanto para los enemigos como para el propio equipo, Fat Princess es un juego de acción con la dosis exacta de estrategia como para que nadie se vea abrumado. Pero si quieres partidas sesudas y complejas, las tendrás.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	7,0	9,0	8,7	8,5	9,0

Heredero del aspecto del sensacional Alien Hominid: sangriento y con humor.

32 jugadores simultáneos pueden sobrevolar la acción. Poca broma.





**llega burn day.
la bebida energética
para el día
con algo menos
de cafeína.**

37,5% menos cafeína que burn*

*por cada 100 ml



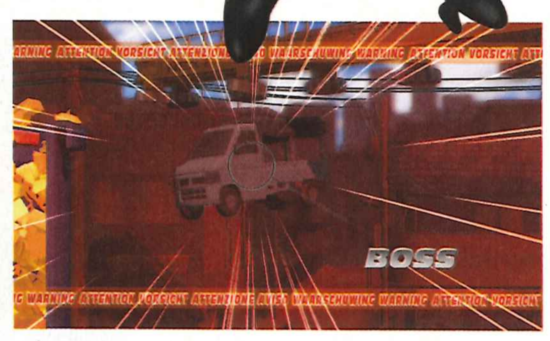
Analizamos todos los lanzamientos de la tienda virtual





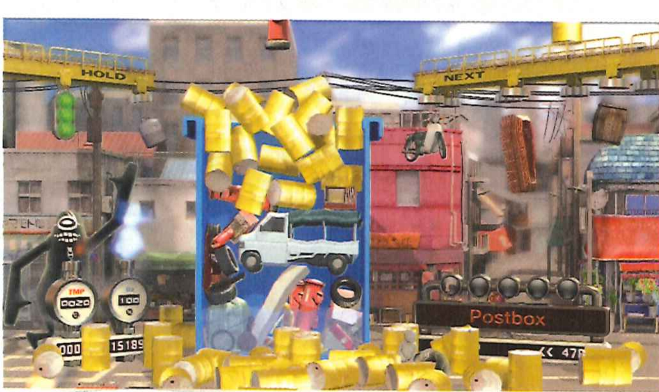








Cuidado: al final de cada nivel tus contadores de eco-puntuación y ego-puntuación determinarán si has sido suficientemente ecológico.





TRASH PANIC

Hasta ahora, los juegos de tipo *Tetris*, con toda su perfección matemática, tenían una regla no escrita: las piezas no se pueden destruir. ***Trash Panic***, al sustituir las abstractas piezas geométricas por objetos reales, más que un juego de encajar piezas es un juego de encajonarlas. En un cubo de basura, y con un leve mensaje ecológico de fondo, el objetivo del juego es maximizar los residuos y que estos ocupen el menor espacio posible.

Los objetos llegan por la parte superior del cubo en una grúa y el jugador tiene que depositarlos en el fondo. Puede dejarlos caer gentilmente o lanzarlos con fuerza. Dependiendo de la naturaleza del objeto (y los hay muy variados: desde móviles a camiones, ya que según se va avanzando en el juego, las dimensiones del cubo de basura son más grandes, llegando a niveles realmente cósmicos en la fase quinta y última), los que hay abajo se quebrarán. O bien se pueden hacer pilas de objetos y luego romperlas con algo pesado. A partir de ahí, las variantes son numerosas: por ejemplo, papel higiénico más cerilla es igual a fuego, que se puede propagar entre las piezas tapando el cubo (pero cuidado con los niveles de CO_2, que afectarán a la eco-puntuación). ***Trash Panic*** es un original e intuitivo *puzzle*, de giros inesperados y mecánica sorprendente. JOHN TONES



Género
Puzzle
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sony C.E. Studios Japan
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano

EVALUACIÓN

Con sus final bosses, sus estrategias sutiles que se aprenden tras unas cuantas partidas y su modo a pantalla partida para dos jugadores, Trash Panic se revela como uno de los juegos más originales y a la vez más accesibles de PSN.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
8,0	7,5	8,5	7,8	-


TOTAL 8,4

Efectivos: en cuanto veas un objeto determinarás su solidez al instante.

No tiene multijugador On-line, pero sus cinco niveles te mantendrán ocupado.


YA A LA VENTA
FALLEN ANGEL
SACRED 2
EN TUS MANOS ESTÁ EL DESTINO DE ANCARIA...
- EXPLORA UN INMENSO MUNDO FANTÁSTICO.
- PROTAGONIZA LA AVENTURA CON TU PERSONAJE FAVORITO.
- DIVERSOS MODOS MULTIJUGADOR ONLINE.
WWW.SACRED2.COM
16+
www.pegi.info
ASCARON
DEEP SILVER
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
acred 2 Fallen Angel © Ascaron Entertainment GmbH 2009. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Published 2008 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH
Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and ‚Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
" " and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Play xtreme

La zona más extrema de la Revista Oficial PlayStation PS3 PS2 PSP

A JUGAR QUE SON DOS DÍAS

Uno de los proyectos más queridos por esta santa redacción fue nuestra revista hermana **Xtreme**, prolongación de la histórica cabecera **SuperJuegos**. Las circunstancias, las encrucijadas del destino, la vida que ya sabéis cómo está de achuchada, nos obligó a poner el proyecto en barbecho, pero no es tan fácil librarse del espíritu *Xtreme*.

«Cada mes, nos pondremos en plan extremo»

Por eso hemos traído hasta la **Revista Oficial** una sección inspirada en las entrañables secciones de **Xtreme**: recuperaremos juegos olvidados, hablaremos de títulos independientes, analizaremos la actualidad con ojo crítico, y todo con el humor y las ganas de mambo que siempre caracterizó a **SuperJuegos**. De momento, aquí tienes para ir abriendo boca un análisis de la lucha *indie-mainstream*, un recuerdo para un par de juegos olvidados y una producción rabiosamente independiente que nos tiene cautivados. No lo olvides: cada mes, **PlayStation** se pone más extrema que nunca con ***PlayStation Xtreme***.

INDIE... PERO MASIVO

Las fronteras entre indie y mainstream se van difuminando...



Vivimos un momento extraño para el *mainstream*. A la cada vez más escasa división entre los antes irreconciliables jugadores *hardcore* y casuales se suma la ya imparable llegada de las plataformas de descarga como nueva vía de distribución de juegos. *PSN* está ya totalmente implantada y extendida, y no tardaremos en ver en **PSP** un equivalente con juegos descargables para la portátil de **Sony**. Es una tendencia imparable, pero con un resultado interesante: favorece la concepción de juegos pequeños, modestos, baratos y de uso rápido. Es decir: lo contrario a las grandes superproducciones. Es decir (bis): juegos de aspecto *indie* creados en el seno de las grandes compañías aprovechando sus recursos de distribución. Un ataque desde dentro.

Y es un ataque que está reventando las ideas preconcebidas de muchos jugadores, dejando libres arrebatadores diseños estéticos que hace sólo unos años habrían sido inconcebibles en una plataforma masiva que no fuera alguna oscura página web de juegos minoritarios. Mirad las imágenes de la derecha, todas de juegos disponibles en *PSN*: abstracción, colores planos, argumentos inexistentes, huida de la planificación cinematográfica que abunda en los títulos *Triple A*... un virus que de momento juega en favor de las grandes compañías (los costes de desarrollo de un juego para **PS3**, por ejemplo, siguen siendo un auténtico sacrificio para una compañía modesta, no hablemos ya de programadores genuinamente independientes), pero que con la progresiva implantación de las plataformas de descarga como alternativa a los formatos físicos, es un fenómeno que sólo puede ir a más.

Que los programadores independientes tienen mucho que enseñar al *mainstream* en términos técnicos y de actitud hacia los jugadores (el caso *LittleBigPlanet* es solo el principio) es la prueba de que no estamos ante una moda pasajera. Estos impertinentes invasores, por suerte para la salud de la industria, han llegado para quedarse.

Try again

RED STAR

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo



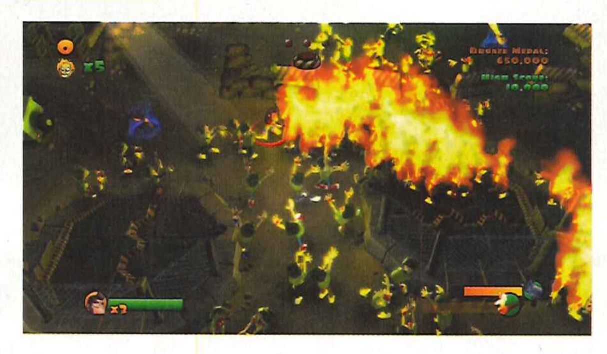
A *Try Again* vamos a traer cada mes juegos que por un motivo u otro pasaron desapercibidos y que merecen ser recuperados. El de hoy, ***Red Star*** para **PS2**, es un caso ejemplar: estaba siendo desarrollado por **Acclaim** y quedó congelado cuando esta compañía quebró. Años después, **Rockstar** recuperó los derechos y lo lanzó, pero cuando **PS2** era ya una consola con un extensísimo catálogo: de hecho, **PlayStation 3** ya había salido a la venta. Conclusión: no se le prestó mucha atención, y es una pena. En una Rusia en la que conviven tanques futuristas y hechicería, este estupendo *arcade old-school* tiene aspecto de *brawler*, mecánica de *shooter* de naves y una complejidad inusual en un juego de su género. ¿Quizás el último gran juego de **PS2**? Quizás...

Pixel Junk: Eden comparte la filosofía de casi todos los juegos de influencia independiente que llegan a PSN: aspecto apacible, casi relajante, pero mecánica de juego absolutamente demoledora y exigente, ante la que llorarán hasta los jugadores más curtidos.

LittleBigPlanet no es un juego independiente, pero ha aprendido bien las lecciones de estos: la facilidad que da para que los jugadores creen niveles y los compartan por Internet es pura filosofía indie del do-it-yourself...

Everyday Shooter sí que es genuinamente indie, ya que está programado por una sola persona y posee el aspecto más radical de todo PSN.

flOw: uno de los primeros juegos que hicieron preguntarse a los usuarios de PS3: «¿Pero qué demonios...?»



Burn, Zombie, Burn, un juego creado por una compañía mediana adoptando un gameplay retro muy explotado por la muchachada indie.



DYNAMITE HEADDY

Desempolvamos el baúl rebosante de retro demencial

Ahora que todos tenéis el recopilatorio *Sega MegaDrive Ultimate Collection* os emplazamos a que rescatéis su juego más extravagante: ***Dynamite Headdy***, un plataformas marcianísimo programado por unos **Treasure** borrachos de éxito tras su debut, *Gunstar Heroes*, pero tememos que también borrachos de algo más. Se trata de un juego de acción 2D remotamente similar a *Sonic*, pero con una galería de personajes delirante: el héroe dispara su propia cabeza y la emplea para avanzar por los niveles, uno de los *final bosses* es un encantador gato mecánico, los personajes secundarios hacen constantes guiños al jugador... Una aventura lisérgica e irrepetible. ¡Malditos noventa!

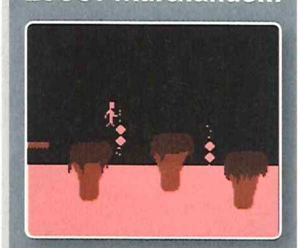






DON'T LOOK BACK

¿Metafísica y literatura clásica con estética de Atari 2600? Marchando...



Pocas veces aquello de «menos es más» había sido tan acertado como con ***Don't Look Back***, el nuevo juego de Terry Cavanagh. Esta maravilla atmosférica y pixelada tiene dos valores clarísimos: primero, logra crear una atmósfera apabullante y demoníaca con modestísimos efectos sonoros y gráficos planos, inspirados en la estética del añejo Atari 2600. Segundo, manipula las reglas más elementales de los *arcades* de plataformas reinterpretando el mito clásico de Orfeo, que desciende al Hades para rescatar a su amada Eurídice con la condición de que no mire atrás en el camino de vuelta. Una regla tan sencilla se pone sobre la mesa y lo que empieza como un *arcade* de acción de resultón atrevimiento estético se convierte en un gran interrogante dirigido al jugador y a sus vicios frente a la pantalla, y que culmina con un plano final absolutamente antológico y devastador.

Descárgalo en *http://distractionware.com/blog/?p=672*

POR JOHN TONES



Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del **PAÍS DEL SOL NACIENTE**



PS3

FINAL FANTASY XIII

Género **RPG**
Compañía **Square Enix**

LA DEMO DEL ESPERADO JUEGO DE SQUARE ENIX ANUNCIA UNA REVOLUCIÓN PARA PLAYSTATION 3

A LA VENTA EN INVIERNO

El juego más esperado en Japón para **PS3** calienta motores con la *demo* incluida en la edición *Blu-ray* de *Advent Children*. Un jugoso aperitivo que avanza no sólo el espectáculo visual de ***Final Fantasy XIII***, sino también las posibilidades de su desarrollo y lo intrincado de su argumento. La secuencia inicial nos pone en situación, presentando a un grupo de encapuchados que son desterrados a *Pulse* (el mundo principal del juego) desde la colonia de *Cocoon*.

Dos encapuchados son escoltados a *Pulse*, pero se trata de Lightning y Sazh, dos de los protagonistas del juego. La *demo* enseguida nos mete en harina y combatimos contra un enorme escorpión robótico. En esta corta toma de contacto vemos que el sistema de combate es muy similar al *Active Time* de *Final Fantasy XII*, pero con menor libertad de movimientos: controlamos a los personajes en tiempo real y realizamos ataques basados en una barra en turnos instantáneos. No podemos controlar a los aliados, por el momento, ni cambiar de equipamiento o estadísticas; evidentemente, la versión final del juego no será tan limitada, tal y como han confirmado desde **Square Enix**. Controlamos a continuación al grupo de *Snow*, más numeroso, y con él libramos más combates para familiarizarnos con las batallas, como un espectacular combate contra Behemoth. Y tras volver con la pareja inicial, todo termina enseguida, dejándonos con la miel en los labios por un título que se perfila como el más grandioso juego de rol.





Este mes **lo más en Japón es...**

FINAL FANTASY
ADVENT CHILDREN

Final Fantasy VII Advent Children Complete, la reedición de esta película en formato Blu-ray, se ha convertido en un éxito absoluto de ventas, con más de 100.000 copias vendidas en el día de lanzamiento. Además ha disparado las ventas de PS3. Cuenta como novedades con la demo oficial de Final Fantasy XIII, un OVA que adaptaba la novela de la película, On The Way To A Smile Episode: Denzel, y la inclusión de un nuevo tema musical interpretado por Kyosuke Himuro y el co-fundador de My Chemical Romance, Gerard Way.



NUEVO SISTEMA DE COMBATE. Las batallas del juego mezclan elementos del Active Time de FFXII con la mecánica por turnos de entregas anteriores, potenciando la estrategia.





UN TOQUE DE HUMOR. El compañero de Lightning se llama Sazh. Lleva consigo una cría de chocobo, a la que alimenta a escondidas. Es la fuente de los momentos más cómicos de la demo.



MÁXIMA EXPRESIVIDAD. El especial cuidado que se ha puesto en el modelado de los personajes se hace patente en las secuencias de vídeo, donde sus rostros son increíbles.

Enemigos tan grandes como este Behemoth exigen una estrategia combinada de nuestro grupo.





PRÓXIMAMENTE...



A LA VENTA EN JUNIO

AGAREST SENKI ZERO

Estrategia, romance y un toque picante definen este juego de rol a la antigua usanza. Agarest Senki Zero narra la guerra entre la Luz y la Oscuridad. Podemos pasar nuestro poder de generación en generación y establecer vínculos sentimentales para así crear un grupo de guerreros más poderosos.







A LA VENTA EN OTOÑO

KATAMARI DAMACY

Vuelven los puzzles surrealistas a PlayStation Store con Katamari Damacy Tribute. Soporte de 1080p Full HD para 30 niveles de juego, con estilos visuales entre el manga y la pintura infantil más naïf.





A LA VENTA EN OTOÑO

TALES OF VS.

Namco Bandai adapta la saga de rol VS. al género de la lucha. Cuatro jugadores podrán elegir entre 35 personajes de las 13 entregas de la serie. Podrás «customizar» a tu luchador con ataques especiales y armamento.



Japón



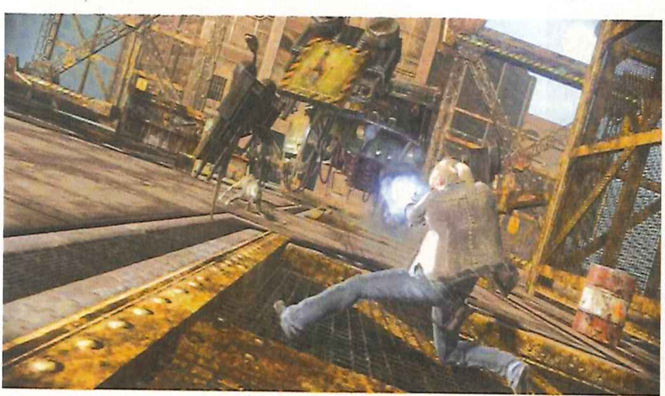
END OF ETERNITY

Rol sorprendente con tri-Ace

Género
RPG
Compañía
tri-Ace

Sega y **tri-Ace** (creadores de la imprescindible serie *Valkyrie Profile*) unen fuerzas para perfilar uno de los juegos de rol más prometedores de **PS3**. En el futuro, la Tierra está envenenada y se repuebla en torno al *Burzel*, un purificador artificial. Pero algo va mal con él. Este es el eje de la aventura protagonizada por Zephyr, un huérfano que trabaja como mercenario. La chica conocida como Sujeto 20 es fundamental en la trama, mientras que Vashyron es el antihéroe del juego. Por ahora **tri-Ace** no quiere revelar las claves del desarrollo, pero sabemos que el principal protagonista será Zephyr. Los combates tendrán lugar con armas de fuego, por un sistema de batallas en tiempo semi-real, similar al visto en títulos como *Valkyrie Profile 2*. Lo que es indiscutible es el apabullante despliegue visual de este título, con un toque urbano que le hará sobresalir entre el resto de competidores del género.

PS3
A LA VENTA EN
INVIERNO



UN ENTORNO URBANO MUY HOSTIL. La ambientación del juego se sale de la norma futurista-medieval, para ofrecer escenarios más originales, cercanos al steampunk.





LOS MÁS VENDIDOS



1 KILLZONE 2
PS3
ACCIÓN
(SONY C.E.)

2 ZETTAI ZETSUMEI TOSHI 3
PSP
AVENTURA
(IREM)

3 MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G
PSP
AVENTURA
(CAPCOM)

4 SENGOKU BASARA: BATTLE HEROES
PSP
ACCIÓN
(CAPCOM)

5 MOBILE SUIT GUNDAM: SENJOU
PSP
ACCIÓN
(BANDAI NAMCO)

LOS MÁS ESPERADOS



1 TEKKEN 6
PS3
LUCHA
(NAMCO BANDAI)

2 FINAL FANTASY XIII
PS3
RPG
(SQUARE ENIX)

3 BAYONETTA
PS3
ACCIÓN
(SEGA)

4 END OF ETERNITY
PS3
ROL
(SEGA)

5 YAKUZA 3
PS3
AVENTURA
(SEGA)

JAPÓN ES DIFERENTE

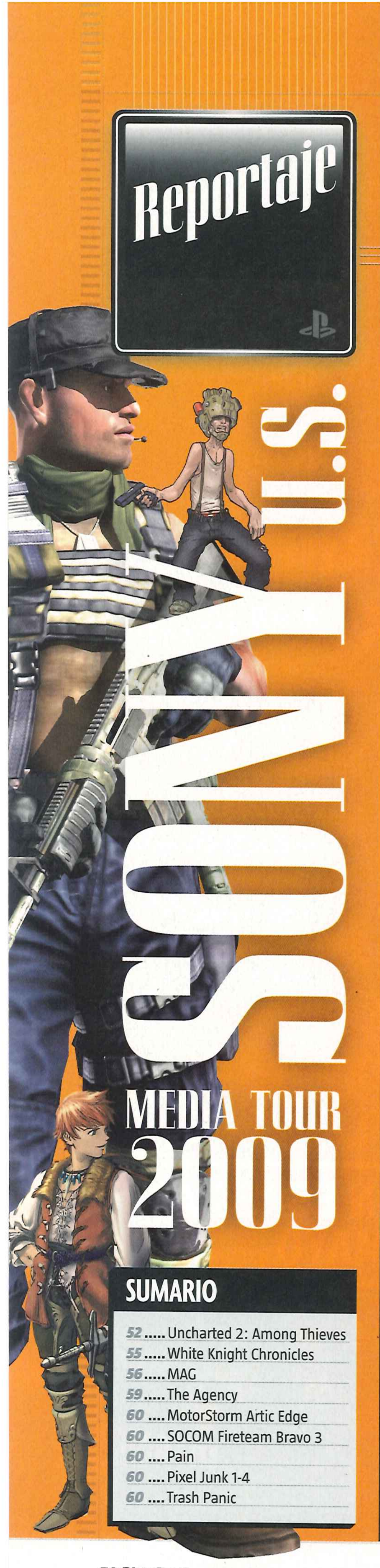


NIPPONWORLD

FESTIVAL DE TAKAYAMA

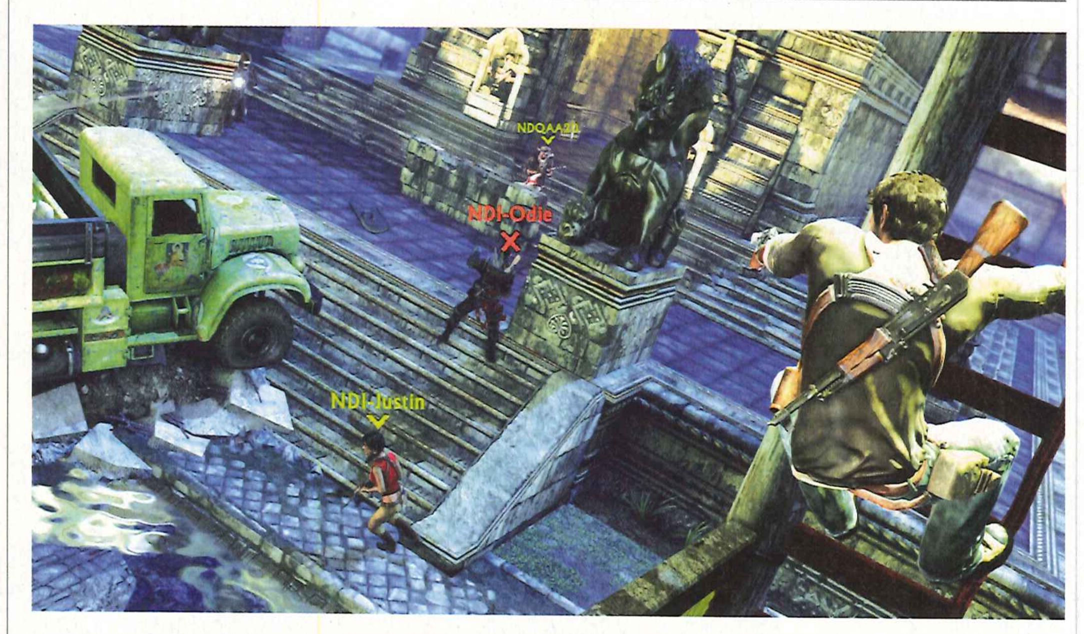
Uno de los muchos hechizos de Japón es su respeto por la historia y la tradición, lo que da lugar a celebraciones que nos devuelven a épocas como la de los *shogunes*. Takayama es por ejemplo uno de los lugares que todavía hoy conserva cierto aire feudal. Aquí tiene lugar uno de los más famosos festivales de todo el país, en primavera y en otoño; El **Takayama Matsuri** se celebra dos veces al año en la parte vieja de la ciudad y mucha gente viaja hasta aquí desde todos los rincones de Japón para asistir. Las dos ediciones del **Takayama Matsuri** tienen lugar en áreas contiguas una de la otra. La edición de primavera (14 y 15 de abril) es el festival anual del Santuario Hie ubicado en la parte sureste del casco antiguo. Por su parte, el festival de otoño (9 y 10 de octubre) es el festival anual del Santuario Hachiman en la parte norte del casco antiguo. Ambos festivales se parecen mucho en cuanto a las atracciones que presentan: el tránsito de cerca de una docena de carrozas bellamente decoradas y adornadas, llamadas *yatai,* que son llevados en hombros. Muchos llevan unos muñecos mecánicos llamados *karakuri ningyo* que se mueven y pueden bailar. ¡Qué distintos de nuestras procesiones!





Un año más, Sony C.E. presentó sus novedades para la próxima temporada en un evento que tuvo lugar en Los Ángeles y Seattle. Hasta allí nos fuimos para contároslo todo

SUMARIO





El catálogo de personajes seleccionables en los diversos modos multijugador será muy amplio, dividido entre los malos y los buenos de ambas entregas. Habrá guiños para los fans de la saga de Naughty Dog.

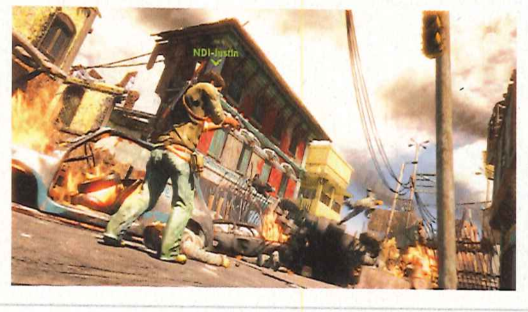






¿Y EL MODO HISTORIA?

Durante la presentación a la prensa no se reveló ningún detalle sobre el modo de juego para un sólo jugador, aunque sabemos que la variedad de localizaciones y de personajes secundarios será mucho mayor que en el original.







Chloe, la chica morena de pelo largo, será la compañera de aventuras de Drake en esta esperada secuela.

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

PS3

A LA VENTA EN OTOÑO 2009

Los programadores de Naughty Dog por fin revelan las posibilidades multijugador de su título

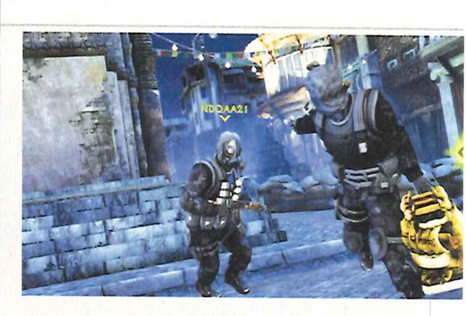
La prensa internacional se apelotonaba en una sala de uno de los hoteles más exclusivos de Los Ángeles para conocer nuevos detalles de ***Uncharted 2: Among Thieves***. Tras unas palabras del director del juego, se dio paso a un vídeo en el que aparecía el personaje avanzando por una ciudad en ruinas, haciendo lo que mejor sabe hacer: saltar, escalar, rodar por el suelo... En fin, que todo parecía normal hasta que al llegar a una posición elevada, podían verse varios personajes combatiendo en un espacio abierto, cada uno de ellos con su nombre «flotando» sobre la cabeza. En ese preciso instante todos los presentes lo comprendimos: ***Uncharted 2*** tendrá modo multijugador, algo que sin duda muy pocos podían suponer, dada la mecánica de juego, que no suele ser la típica de las producciones que incorporan estas posibilidades, mucho más habituales en los juegos de disparos en primera persona.

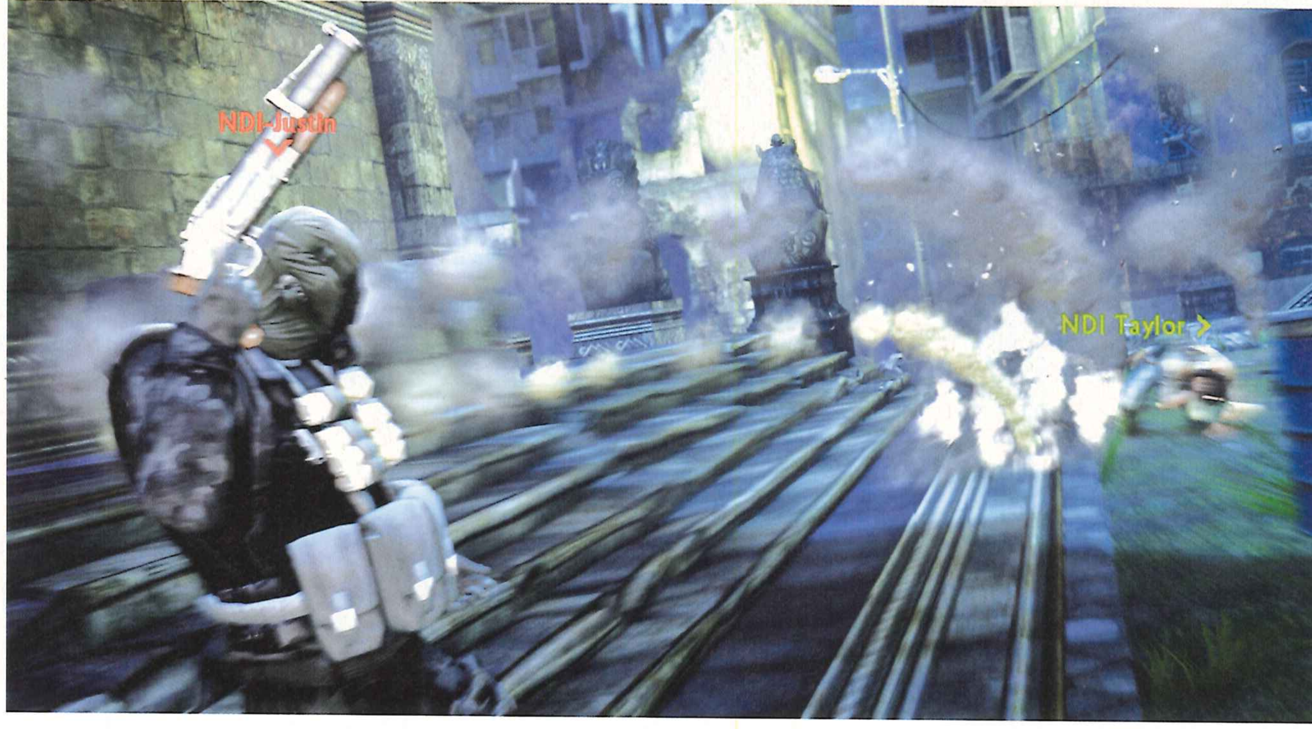
DRAKE CONTRA TODOS

Decenas de *LCD* y de consolas conectadas entre sí dejaron probar a los asistentes los diversos modos de juego que se incluirán en esta modalidad. Dentro de lo que se podría denominar apartado competitivo encontraremos »

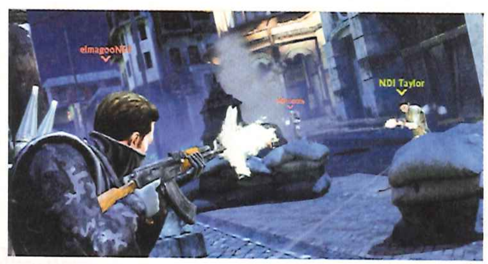




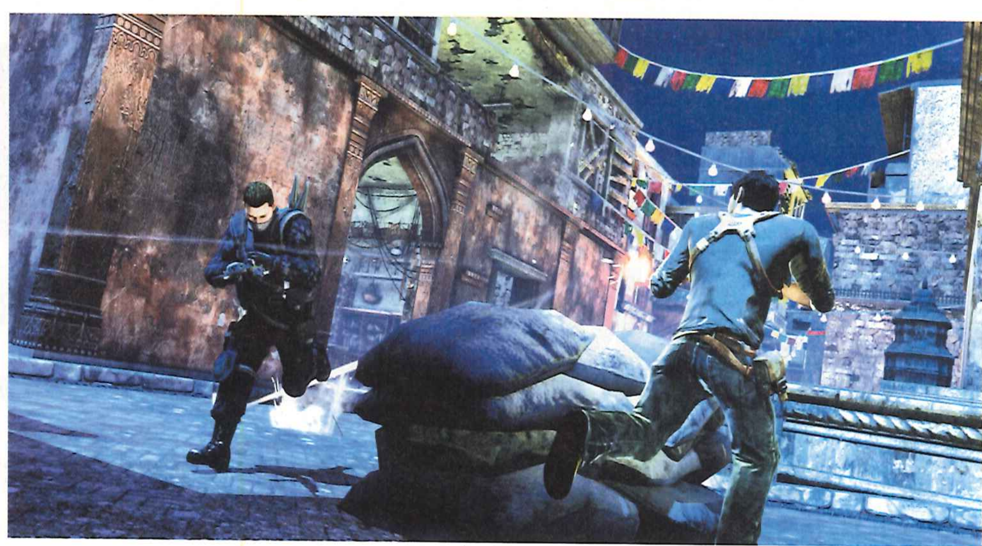




Los jugadores podrán realizar todas las acciones que lleva a cabo el protagonista durante la aventura principal, como saltar, rodar, cubrirse, etc.







dos variantes (aún no está confirmado el número de las mismas que serán incluidas en la versión final). Por un lado, el típico *DeathMatch* o «todos contra todos», en el que lo que cuenta es el número de eliminaciones que realicemos, y que puede ser jugado en solitario o por equipos. Por otro, el Capturar el Tesoro, en el que una serie de artefactos valiosos se encuentran desperdigados por todo el escenario. El jugador que los encuentre deberá transportarlos a un cofre para anotar un punto, mientras el resto de competidores trata de evitarlo, claro está. Ambas modalidades están diseñadas para un máximo de diez jugadores de forma simultánea.

Pero los programadores (al igual que hicieran sus colegas de **Insomniac** con *Resistance 2*) no se han olvidado de lo divertido que es trabajar en equipo y han incorporado una modalidad cooperativa para un máximo de tres jugadores a la vez, en la que el grupo se enfrentará a todo tipo de pruebas que pondrán a prueba su capacidad de coordinación. Esta forma de jugar se desarrollará en localizaciones exclusivas, aunque su ambientación estará extraída del modo principal. Todo ello con *ranking* y tablas de clasificación globales y un fuerte soporte de los programadores hacia la comunidad On-line.





Los combates siguen un sistema de órdenes que recuerda a lo visto en la demo de Final Fantasy XIII. Muy flexible y espectacular.

Atrás quedaron las batallas aleatorias. Podrás ver a los enemigos en el mapa antes de enfrentarte con ellos, y decidir si lo quieres hacer o no.





WHITE KNIGHT CHRONICLES

PS3



El gran RPG, cada vez más cerca de nuestras tierras

Hasta la fecha, **PlayStation 3** no cuenta con un RPG japonés de esos que hacen vender consolas sólo con su presencia. Hace algunos meses **Level-5**, creadores del genial *Rogue Galaxy*, realizó un buen intento lanzando en tierras niponas este **White Knight Story/Chronicles**, que pudimos ver por primera vez en inglés en el evento de **Sony**.

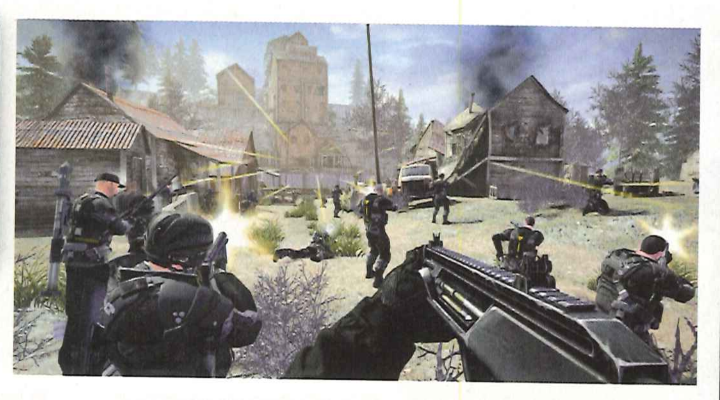
CLÁSICO Y MODERNO

Su argumento no dista mucho de los cánones de este tipo de juegos. Dos reinos enfrentados en una larga guerra, un «héroe» por accidente, una princesa secuestrada y un gran poder, en este caso el del «Caballero Blanco» al que hace mención el título, que es liberado por el protagonista.

Lo primero que llama la atención del juego es la gran cantidad de opciones de personalización del personaje: podrás crear uno como tú quieras. Con un desarrollo abierto, grandes espacios de terreno a explorar y decenas de personajes secundarios, otro de sus puntos fuertes son las batallas. Los programadores han creado un sistema que mezcla tiempo real y turnos, y que resulta ciertamente espectacular.

Pero sin duda, lo más revolucionario de todo es su modalidad de juego a través de la red, en misiones exclusivas y cooperativas.





Deberás mantenerte siempre muy unido a tu equipo si no quieres morir a la primera de cambio. Como en una guerra de verdad, vamos.



Cada uno de las tres facciones cuenta con un cuartel general que refleja su estilo.







PS3 MAG

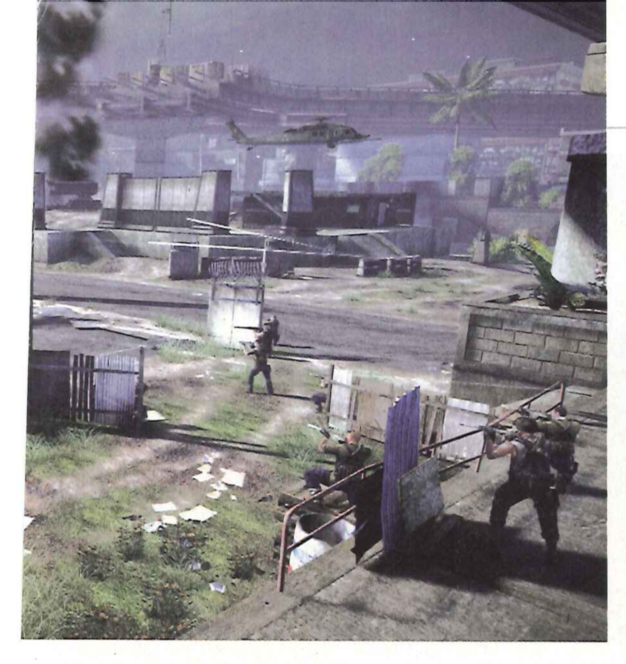


La guerra de guerrillas, mucho más «global» que nunca en PS3

Si alguien iba a revolucionar el panorama de juego On-line de **PlayStation 3**, está claro que iban a ser los programadores de **Zipper Interactive**, afincados en Seattle, Washington. Y es que, fueron los pioneros en este sentido en la épca dorada de **PlayStation 2** con su saga *SOCOM U.S. Navy Seals*, en un momento en el que la tecnología disponible no ofrecía, ni mucho menos, las facilidades que ofrece ahora para el juego a través de Internet.

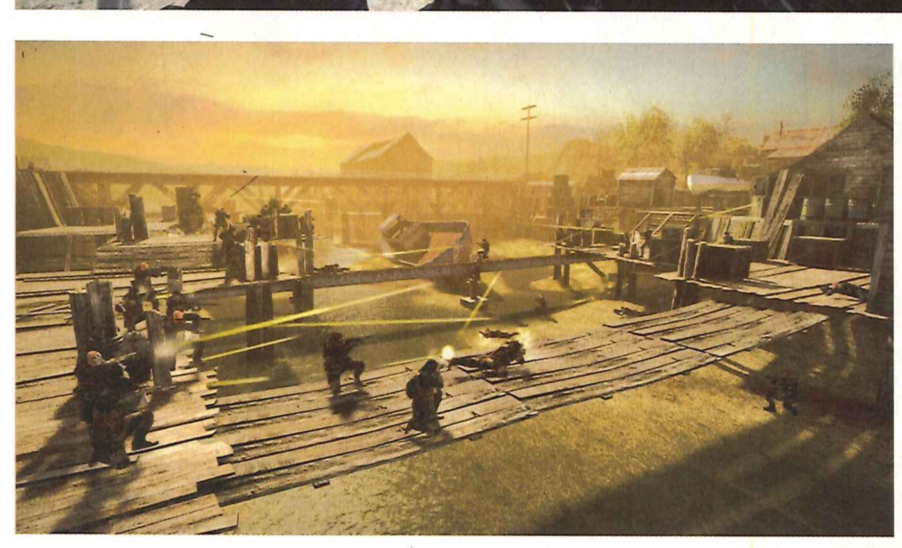
ELIGE TU BANDO, SOLDADO

MAG es un juego exclusivamente On-line que se sitúa en un futuro cercano, en el que los ejércitos de los países han cedido el protagonismo a las corporaciones militares privadas, que trabajan para el mejor postor y en cuyas filas se encuentran los sujetos mejor entrenados. En este sentido, el jugador que participe en las batallas podrá elegir entre tres de ellas para enrolarse. Por un lado tenemos a los Raven, equipados con la última tecnología, vestidos de negro y con una actitud bastante «chulesca». Los chicos de SVER, por su parte, siguen más la filosofía de «háztelo tú mismo», mientras que los de VALOR son veteranos de guerra que hacen honor a su nombre. Los 256 jugadores que pueden participar en cada batalla (sí, 256, has leído bien) se encuentran divididos en grupos de 32, y dentro de ellos, en comandos de 8 participantes que deben cooperar para realizar las distintas misiones que requiere cada uno de los mapas. Esto es así porque, de otra manera, los com-

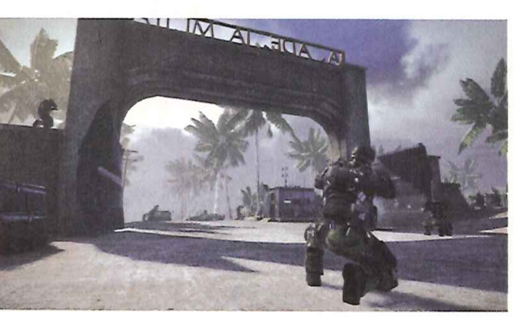


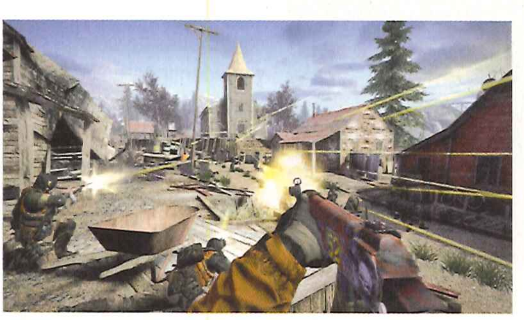






Los escenarios recrean localizaciones de Europa del Este y Sudamérica, entre otros lugares de todo el globo, y cada uno de ellos cuenta con unas condiciones climatológicas distintas.







Entrevista con...

Tony Luppa
Producer

¿Cómo se puede mantener el equilibrio con 256 jugadores simultáneos?
La clave está en la organzación, por eso hemos decidido dividir a los jugadores en equipos más pequeños, liderados por uno de ellos y con unos objetivos concretos a cumplir en todo momento.

¿Por qué habéis decidido ambientar el juego en el futuro y no en la época actual como ocurre con la saga *SOCOM*?
Bueno, en realidad *MAG* está ambientado en un futuro muy cercano, y tanto el equipamiento como las armas que aparecen, aunque aún no existen la mayoría, sí que se encuentran en desarrollo muchas de ellas.

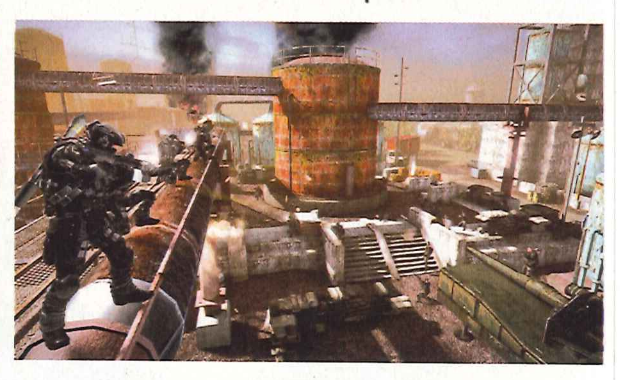
¿Pensáis que el juego On-line es el futuro de los videojuegos?
El juego On-line cobrará cada vez mayor importancia, de eso no cabe ninguna duda. Es muy divertido colaborar o competir contra amigos. Pero eso no quiere decir que los juegos para un jugador vayan a desaparecer, ni mucho menos.

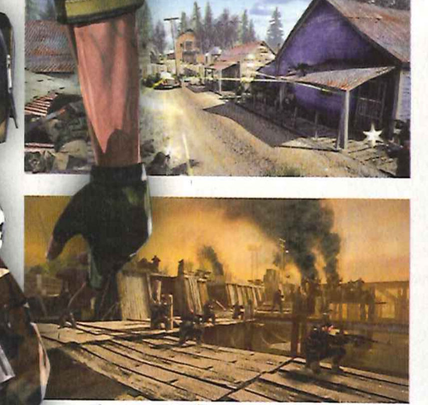


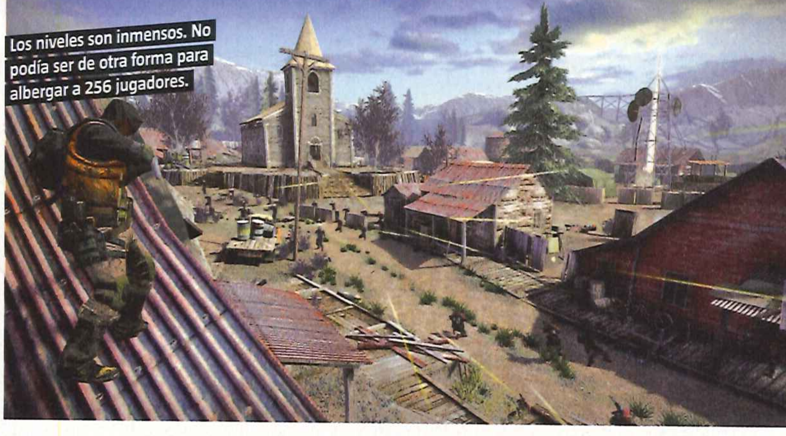


Durante las batallas, el jugador podrá manejar diversos vehículos, aunque sobre este tema los programadores aún no han querido mostrar todas sus cartas.

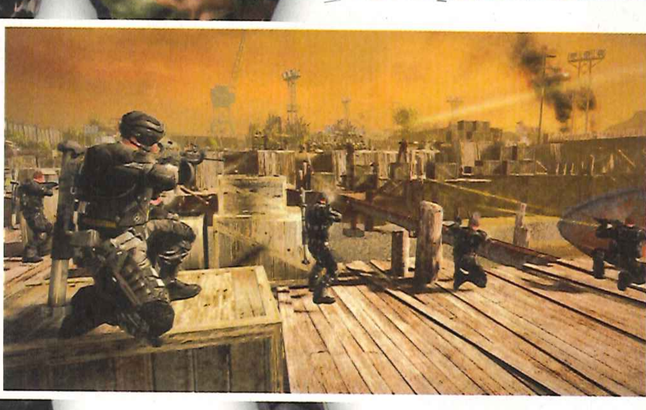








Los niveles son inmensos. No podía ser de otra forma para albergar a 256 jugadores.

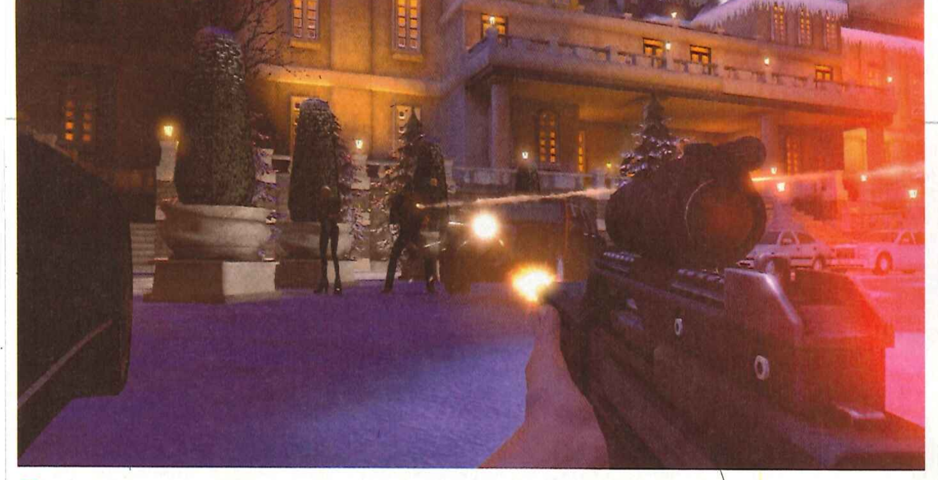


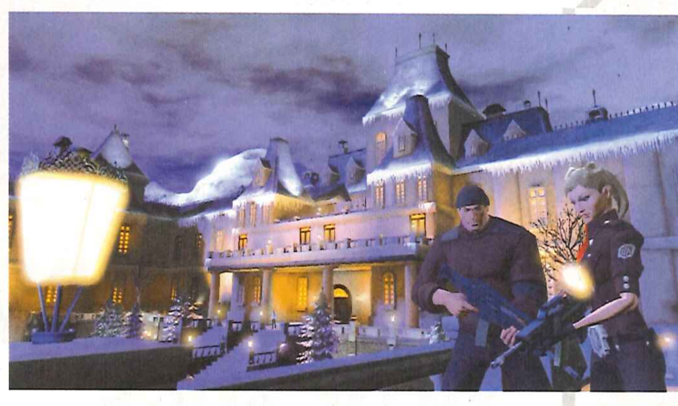
bates serían un caos. Así pues, tendrás que estar atento en todo momento a las órdenes que te dictan tus superiores y no salir a combatir en plan «Rambo». Las condiciones de victoria son muy varidas, y pueden ir desde destruir un edificio importante a robar una serie de vehículos experimentales.

Las batallas de ***MAG*** son largas y complejas, llenas de objetivos intermedios que hay que ir cumpliendo para ir avanzando posiciones (por ejemplo, capturar un búnker permitirá a tu equipo poder aparecer ahí cuando uno de los integrantes sea eliminado).

Antes de cada combate, y también después de cada muerte, podrás seleccionar entre varias opciones de configuración para tus armas con el fin de adaptarlas a tu estilo de juego, ya sea el de soldado de campo, francotirador, etc.

MAG saldrá a la venta este mismo año y promete sentar un precedente en lo que a juego On-line se refiere.





Cada uno de los enemigos abatidos reportará al jugador diversos tipos de experiencia. Una sirve para incrementar las estadísticas vitales del protagonista, la otra para hacer lo propio con su capacidad para el manejo de las distintas armas que aparecen en el juego.



En algunos momentos tendrás que emplear los ingenios que se pongan a tu disposición para realizar determinados encargos.



La cooperación entre los distintos miembros del equipo será fundamental para superar las misiones.



THE AGENCY PS3



Vive la vida de un agente secreto de élite gracias a Sony Online

Hace ya muchos meses que se viene hablando de este juego y durante el evento de **Sony** acudimos a las oficinas de los desarrolladores para ser testigos de una nueva versión jugable y más avanzada, y la cosa sigue pintando la mar de bien (aunque aún no haya fecha definitiva de lanzamiento).

ALÍSTATE A LA AGENCIA

Dos facciones estarán disponibles para que el jugador se introduzca en una de ellas. Una vez realizada esta decisión (que no supondrá un gran cambio en el desarrollo del juego, y que se refiere más a la estética que a otra cosa), comenzará el entrenamiento a través de una serie de misiones de acción en tercera persona (aunque se puede cambiar a visión subjetiva cuando la situación lo requiera). A pesar de ser en su núcleo un *shooter* puro y duro, se incorporan elementos de espionaje (sigilo, utilización de todo tipo de *gadgets*, etc) y sobre todo de *RPG*. Y es que, la personalización de los personajes será uno de los puntos fuertes del juego, con todo tipo de variables a nuestra disposición.

El hecho de ser jugado exclusivamente On-line, y en un mundo persistente, hará que, según vayamos cumpliendo misiones en los lugares más recónditos del globo, nuestro *ranking* dentro de la agencia vaya subiendo y con ello la posición que ocupemos dentro de la misma. Además, en los cuarteles generales podremos interactuar con las decenas de personajes que allí se encuentren, como nosotros, esperando comenzar uno de los encargos propuestos por los jefes de la agencia.

Reportaje



MOTORSTORM ARTIC EDGE

PSP

Anunciado también para **PlayStation 2**, la nueva entrega de la saga de conducción más salvaje de **PS3** da el salto a la portátil de **Sony** sin perder ni un ápice de su espectacularidad ni de su capacidad de diversión, a tenor de lo que pudimos ver y jugar en el evento de **Sony**. En esta ocasión los parajes desérticos o tropicales dejan paso a los nevados de Alaska. Serán en total 12 circuitos llenos de atajos, saltos imposibles y obstáculos, que podrás recorrer este próximo otoño en cualquiera de las seis clases de vehículos disponibles.







SOCOM FIRETEAM BRAVO 3

PSP

Una de las sagas más veteranas del universo **PlayStation** regresa a la portátil de la mano de los creadores de la última entrega para **PS3**. En esta ocasión, la historia llevará al equipo de fuerzas especiales a seguir a un ex-agente del KGB ruso que cuenta con importante información en su poder. Por supuesto, como no podía ser de otra manera, las opciones multijugador para un máximo de cuatro participantes estarán presentes y, además, los jugadores podrán comunicarse mediante chat de voz y subir sus mejores actuaciones a la red.



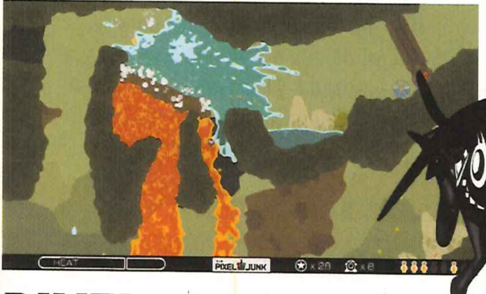
MÁS JUEGOS PS STORE

¡Los próximos títulos que podrás descargar a tu PS3 y PSP!



PAIN

Se trata de uno de los títulos descargables más exitosos de *PS Store*. Tras un parque de atracciones y un estudio de cine como expansiones anteriores, ahora le llega el turno a ***Sore Sports***: toda una locura rodeada de elementos deportivos a destruir.



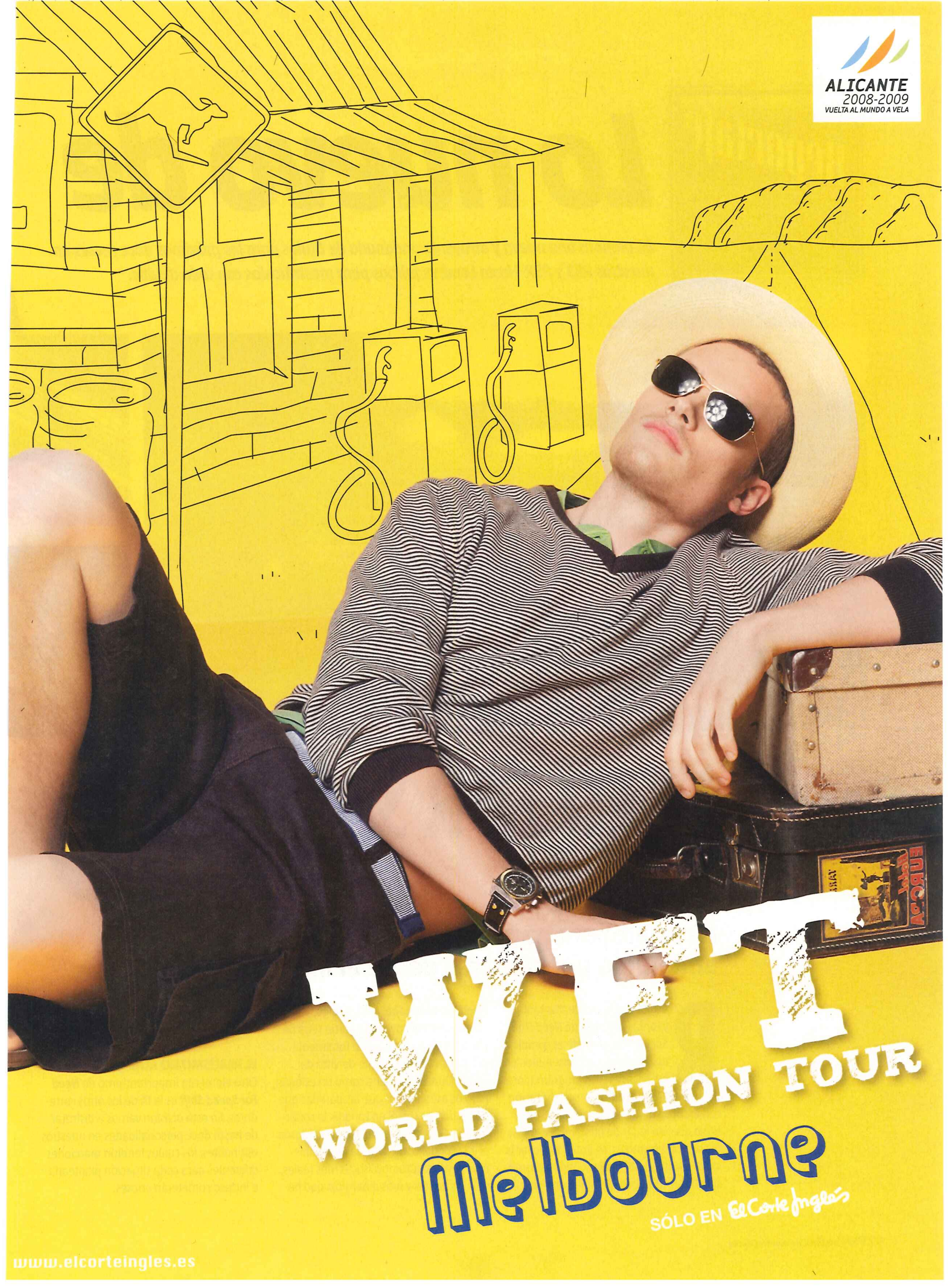
PIXEL JUNK 1-4

El nuevo juego de los desarrolladores de **Q-Games**, creadores de las tres entregas precedentes (cada una de ellas un prodigio de imaginación, jugabilidad y diseño) aún no tiene título definitvo, pero sí podemos afirmar que su mecánica será igualmente única. Una pequeña nave debe explorar una caverna rescatando a los supervivientes y esquivando todo tipo de peligros.



PIXEL JUNK PSP

Y seguimos con los programadores de **Q-Games**, ya que una de sus producciones más famosas, *Pixel Junk Monsters*, está a punto de dar el salto a la portátil de **Sony**. Mezclando el juego original con la expansión y añadiendo nuevos niveles, este *tower defense* estará disponible tanto en UMD como en la *Store* y contará con una modalidad para dos jugadores.



ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
WFT
WORLD FASHION TOUR
Melbourne
SÓLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es



Lo nuevo de

EA prepara una nueva y atrayente andanada de títulos para los próximos doce meses en nuestras PS3 y PSP. Hasta Londres fuimos para mostrároslos con todo detalle.



Fotorrealismo es la palabra adecuada para las cotas alcanzadas por el motor gráfico de Need For Speed Shift.







NEED FOR SPEED SHIFT

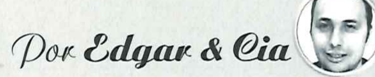


EA se prepara para echar abajo todo lo que tenías entendido por cámaras desde el interior del coche

Resulta evidente que tras tantas y tantas entregas de *Need For Speed*, actualmente es complicado sorprender al consumidor. En esta ocasión, los programadores de **Slightly Mad Studios**, en colaboración con **EA Blackbox**, han desarrollado un título que, en lugar de buscar nuevas y extravagantes fórmulas, se limita ha llevar la saga al umbral del realismo más extremo; sin perder, eso sí, su identidad *arcade*. ***Need For Speed Shift*** trae consigo, como principal novedad y como seña de identidad, una conducción totalmente dramática desde el punto de vista del piloto. Quizá esto suene como un eslogan, pero os aseguramos que las partidas que nos echamos con él en Londres lo confirmaron. Correr utilizando la cámara desde el interior del coche genera una de las experiencias automovilísticas más reales, más excitantes y más dinámicas que hemos experimentado nunca ni en esta saga ni en ninguna otra de conducción.

EL REALISMO NO ACABA AHÍ

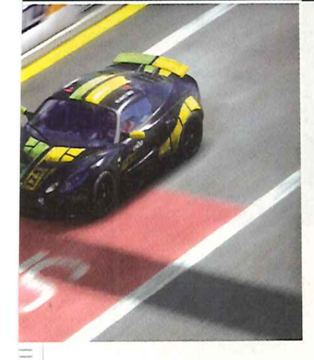
Otro elemento importantísimo de ***Need For Speed Shift*** es la IA de los otros corredores. En esta ocasión vamos a disfrutar de hasta doce personalidades en nuestros oponentes, los cuales tendrán reacciones diferentes para cada situación planteada e incluso cometerán errores.

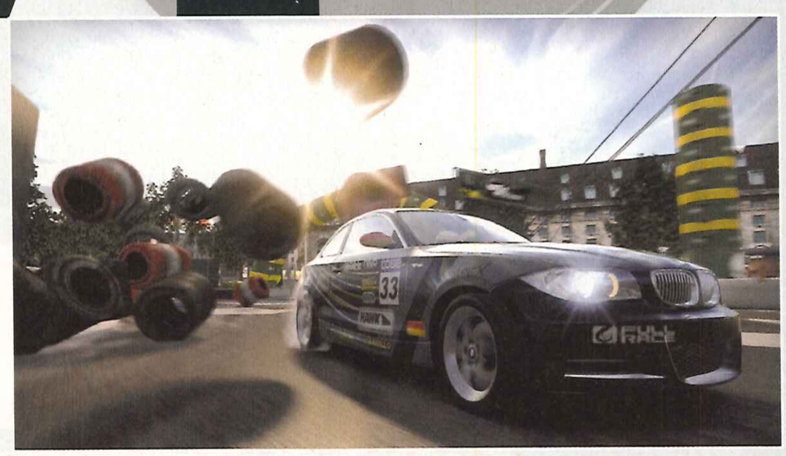




EA

SUMARIO

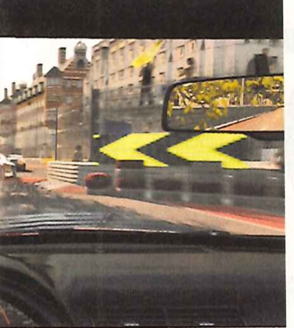








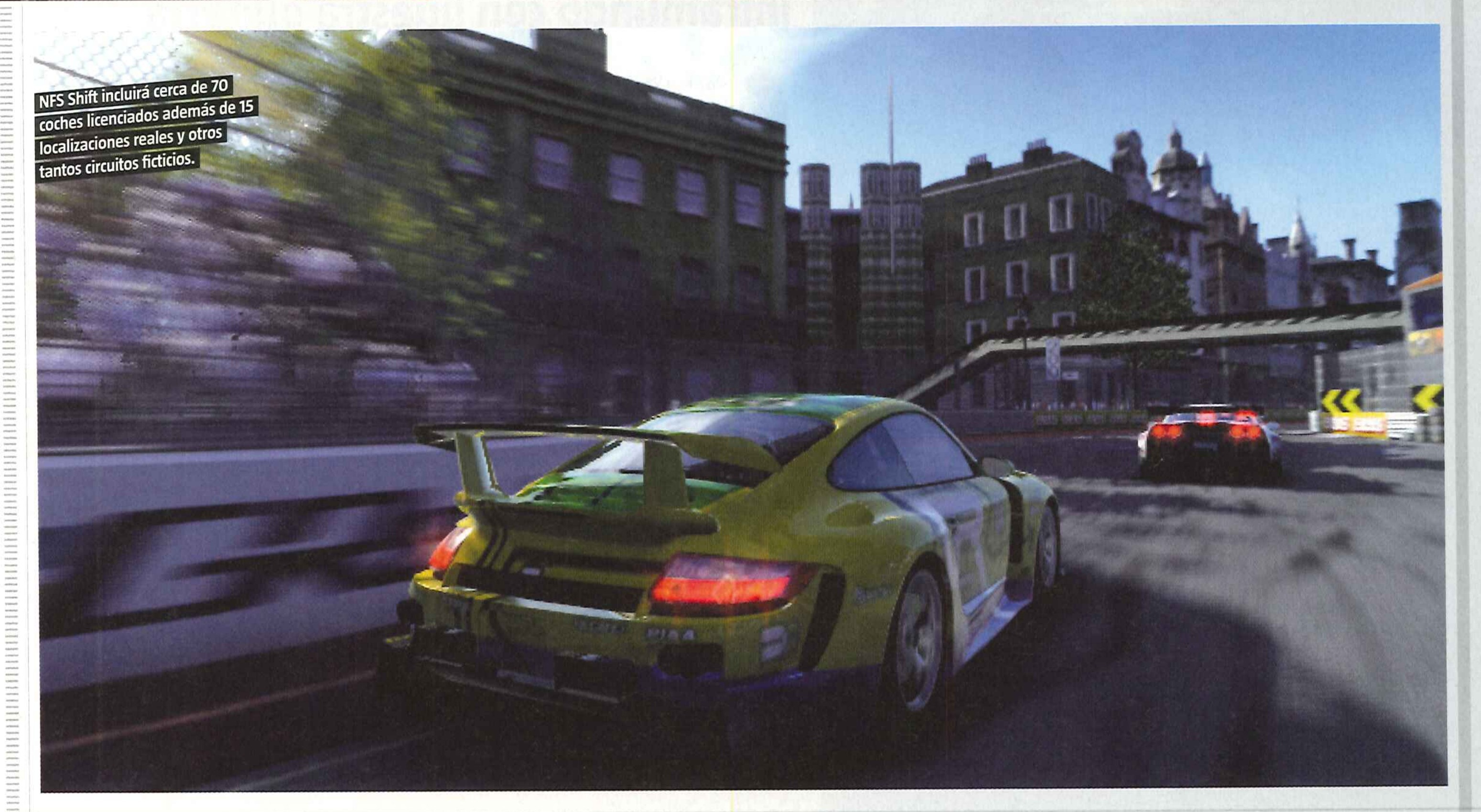
La visión desde dentro del coche es sobrecogedora











NFS Shift incluirá cerca de 70 coches licenciados además de 15 localizaciones reales y otros tantos circuitos ficticios.



BRÜTAL LEGEND

Es hora de hacer temblar el inframundo con nuestra guitarra

Si alguna vez te has preguntado qué puede salir de la prodigiosa mente de Tim Schaffer al combinarla con las chupas, guitarras y demás parafernalia del *heavy metal*, aquí tienes tu respuesta. ***Brütal Legend*** es el título más fresco, cómico, ingenioso y divertido que pudimos ver en la presentación de **EA**. El argumento por sí sólo ya vale para generar carcajadas, ya que ***Brütal Legend*** es la historia de un gran *roadie*, Eddie Riggs, el cual en una noche de concierto es víctima de un accidente que lo transporta directamente a un mundo invadido por los demonios. Allí, la humanidad ha sido esclavizada y los *heavies* son obligados a cavar en las rocas a base de, ni más ni menos, que cabezazos limpios.

LET'S ROCK

El resultado de todo este desfase mental es un *beat'em-up* imaginativo y caricaturesco en el que Eddie, doblado magistralmente por un colosal Jack Black, acaba con hordas de bicharracos mediante su fiel guitarra. Dicho instrumento se puede utilizar como hacha y como arma a larga distancia gracias a los rayos que emanan de sus cuerdas, pero es que además contará con impresionantes poderes que se desencadenarán mediante la ejecución de un «solo», y que le servirán tanto para activar objetos del escenario como para reclutar a los pobres *heavies* esclavizados. Estos, como muestra de gratitud, y haciendo gala del humor del juego, te seguirán con sus dedos índice y meñique levantados hacia su señor. Y hablando de humor: ¡ya veréis los diálogos, ya!

Demonios, guitarras, un guión delirante y el humor de Jack Black. ¡Una bomba!









Multitud de criaturas infernales pueblan el inframundo. Su aire siniestro pero desenfadado, y su look, mezcla entre Boca de Sauron y un redactor jefe sin camiseta, conforman la fauna perfecta para un juego tan singular.

Un roadie como Eddie no es nadie sin «buga» como dios manda. Aplastar hordas y hordas de demonios a doscientos kilómetros por hora acompañados de música heavy metal no tiene precio alguno. ¡Que tiemblen los de la DGT!

Eddie no es el único heavy perdido en el mundo demoníaco. SIn embargo, sí es el único dispuesto a patear traseros.



En la Divina Comedia, El Rey Minos, hijo de Zeus y Europa, custodiaba la entrada al infierno y asignaba a cada difunto su lugar adecuado en función de los pecados cometidos. Aquí será todo un jefazo.

Y también en PSP

EA sorprendió a todos con el anuncio de la versión para PSP. Se trata de un port exacto que, por lo que vimos, lucirá igual de bien.

A LA VENTA EN 2010

Los monstruos creados por Wayne Barlowe (diseñador, entre otros de las criaturas que aparecen en las películas de Hellboy) son deformes, enfermizas y terroríficamente ideales para poblar los nueve círculos del infierno de Dante.



DANTE'S INFERNO

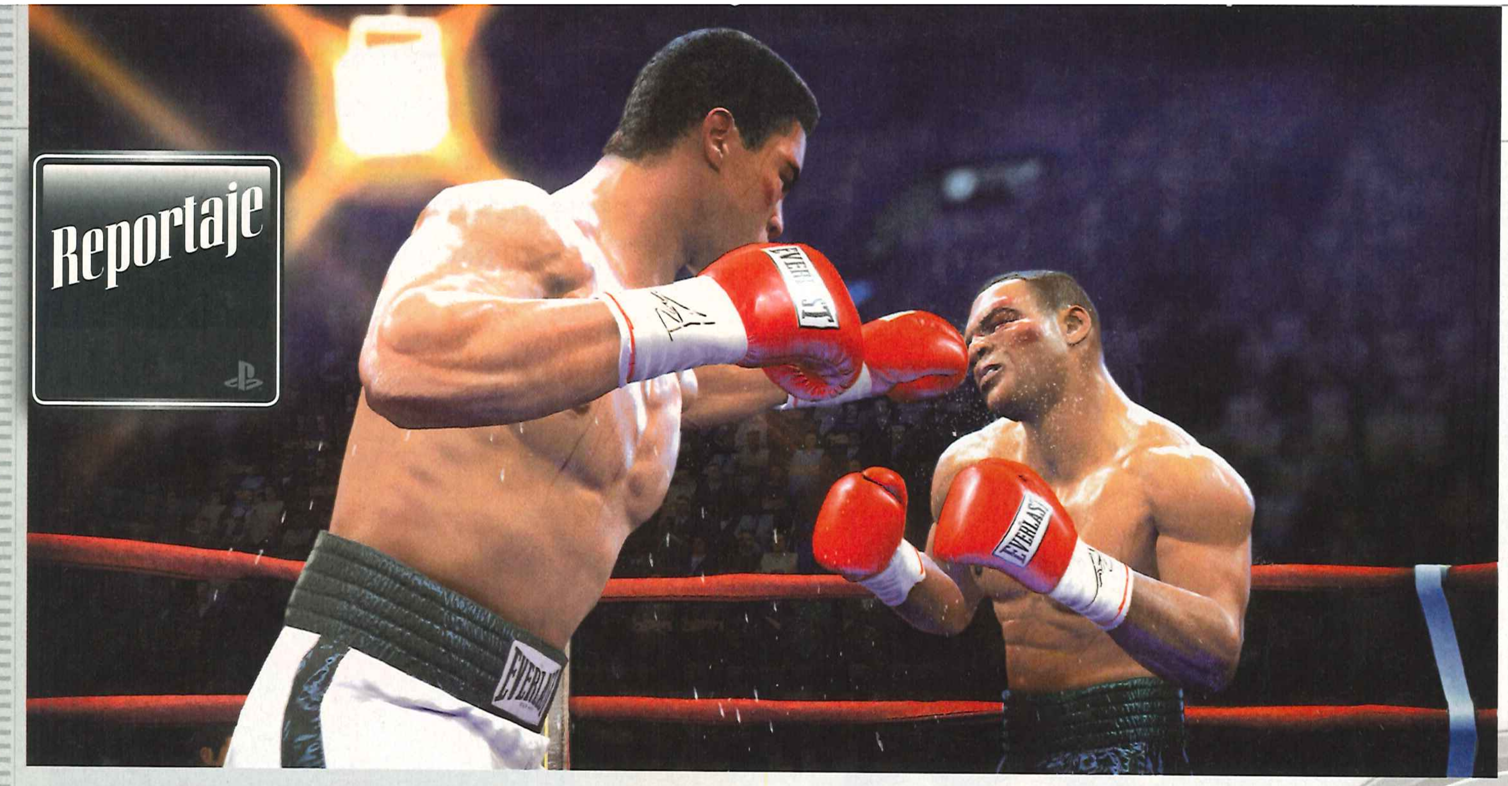
Ve al infierno, que el dios de la guerra ya pasó hace rato

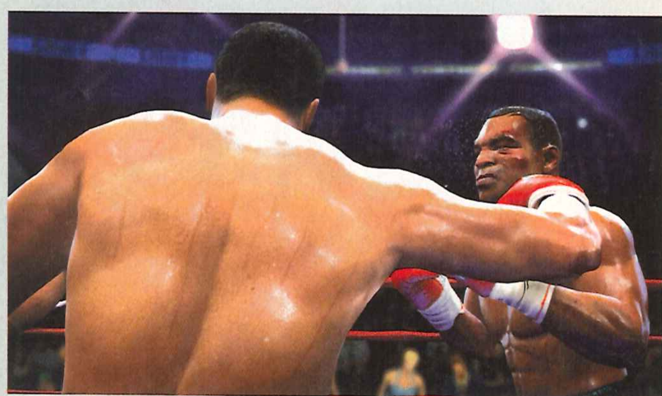
Hace tres meses pudisteis leer antes que nadie todo lo referente al nuevo título que están cociendo los creadores de *Dead Space*. ***Dante's Inferno*** es un *beat'em-up* muy al estilo de *God Of War* cuyo guión, ambientación y localizaciones están basados en la primera parte de la *Divina Comedia* escrita por Dante Aligheri en el siglo XIV.

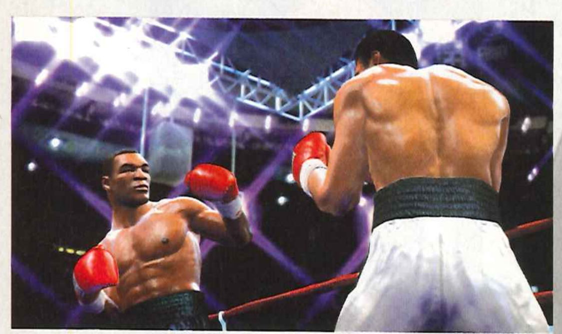
La *demo* que pudimos probar en Londres no mostró mucho más de lo que vimos meses atrás en Florencia. De nuevo nos adentramos en *Limbo*, el primero de los nueve círculos que conforman el infierno, para iniciar la búsqueda de nuestra amada Beatriz a base de certeros golpes con nuestra guadaña sobre todo tipo de criaturas.

AVANZANDO CON PASO FIRME

Sí pudimos apreciar ciertas mejoras respecto a la primera *beta* en el diseño de algunas texturas y expresiones faciales que no nos habían gustado del todo. Además, como sorpresa final, combatimos cara a cara contra el Rey Minos, jefe final del *Limbo* y de un tamaño tan grande que sólo se podía comparar con los gritos que exhalaba y que eran similares a los de un T-Rex. Luchar con él a los 60 hz de ***Dante's Inferno*** es un puro espectáculo.

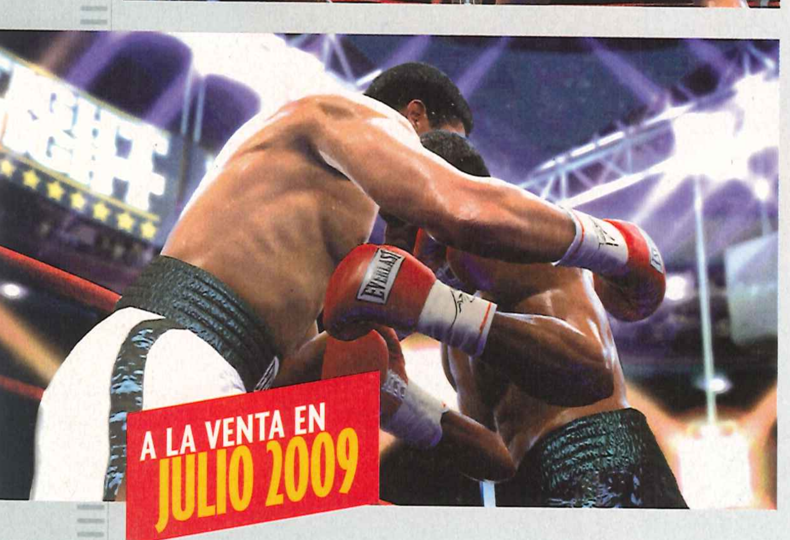






Por primera vez en la saga podremos controlar al único e inigualable Mike Tyson. ¡Ya podéis ir preparando las orejas, chicos!





FIGHT NIGHT ROUND 4

PS3

El regreso del boxeo más realista. Vuela como Alí. Pica como Tyson.

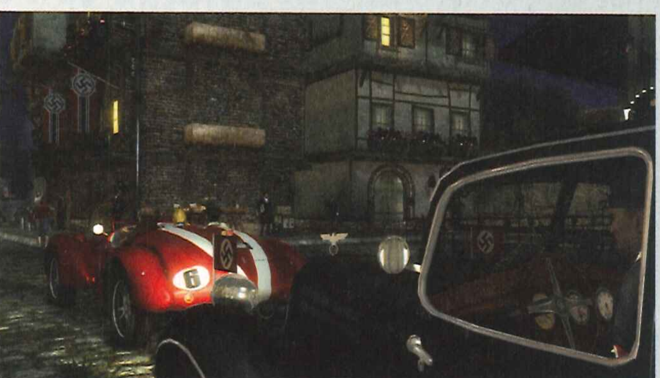
La saga *Fight Night Round* continúa imparable su avance en pos de la perfección pugilística. Gráficamente, tal y como podéis ver en las imágenes, la nueva entrega hará gala de unos modelados para los boxeadores enormes y espectaculares, de unas animaciones perfectas y de una física capaz de recrear los contactos como si de una retransmisión de **Digital+** se tratase. Además, el nuevo motor moverá de un modo muy verosímil los músculos de los luchadores y el grado de realismo para la expresión facial será extraordinariamente alto. Otro añadido importante, amén de la presencia por primera vez en un juego de boxeo del gran Mike Tyson, será la representación minuciosa de las características propias de cada púgil: altura, peso, alcance, etc.

BOXEA COMO SABES

Que haya diferencias entre unos boxeadores y otros no es un simple añadido estético, sino que va a afectar directamente a la jugabilidad del título. En *Fight Night Round* deberás saber aprovechar las características del luchador que controles si quieres mandar a tu rival a la lona. Así, un luchador con los brazos más largos será peligroso si le dejamos que se aleje, y uno más alto aprovechará su ventaja.







THE SABOTEUR

PS3

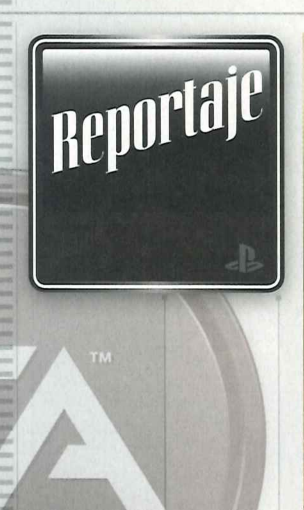
A LA VENTA EN OTOÑO 2009

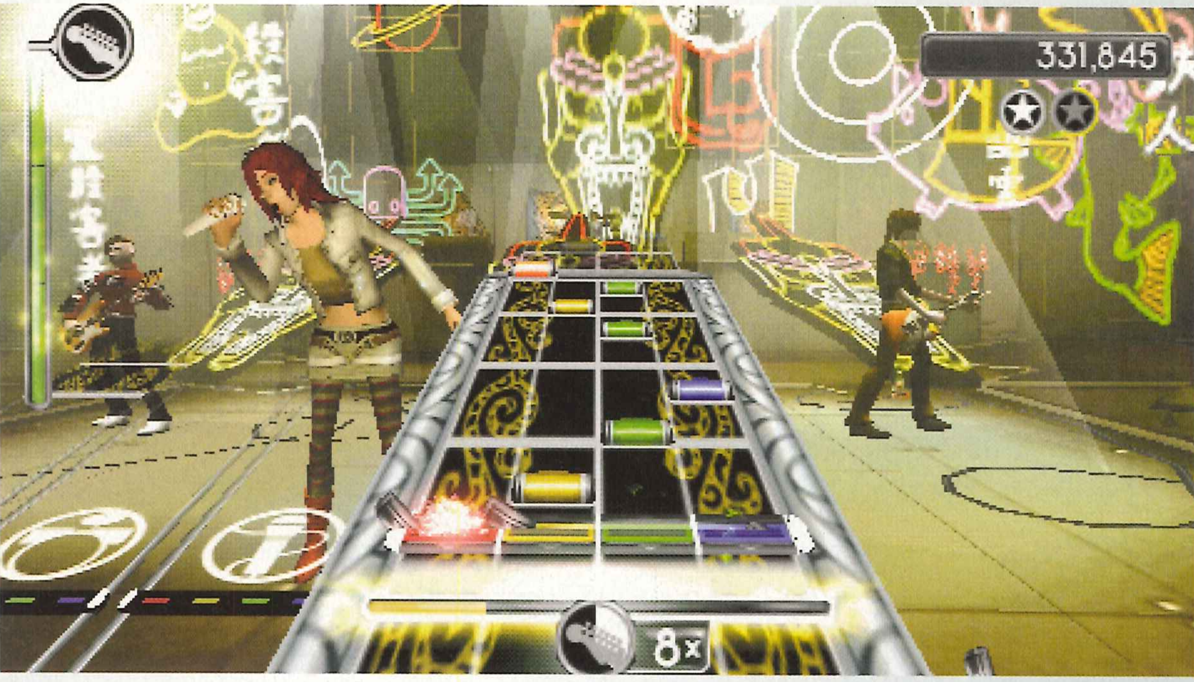
El juego que puede regenerar el sandbox y, ya de paso, otros tantos géneros más

No podremos disfrutar de él hasta finales de este año, pero no podemos evitar querer ponerle las manos encima cuanto antes. *The Saboteur* nos sitúa en el París ocupado por los nazis para encarnar el papel de Sean Devlin, un conductor de camiones retirado que, como el título del juego indica, se convierte en un saboteador de los planes e intereses alemanes. En un vastísimo entorno *sandbox* que recrea con todo lujo de detalles la capital francesa a mediados del siglo XX, Sean se encargará de volver loco a los militares nazis a base de detonaciones o asesinatos sigilosos. De esta forma, irá devolviendo poco a poco el colorido a París, ya que, desde un principio, el juego mostrará una urbe casi monocromada en su totalidad.

CONVERGENCIA DE ESTILOS

The Saboteur va a destacar en muchos aspectos diferentes. En primer lugar como *shooter*, ya que la acción y los tiroteos van a estar a la orden del día. En segundo lugar destaca también en el apartado de la conducción, aparte de porque tendremos multitud de vehículos a nuestra disposición, porque la propia naturaleza conductora de Sean lo convierten en el chófer perfecto en todo tipo de persecuciones automovilísticas. *The Saboteur*, en tercer lugar, puede incluso mirar a la cara a *Assassin's Creed* y a *Metal Gear Solid 4*. La infiltración y huida contarán mucho a la hora de tocarle las narices a Hitler.





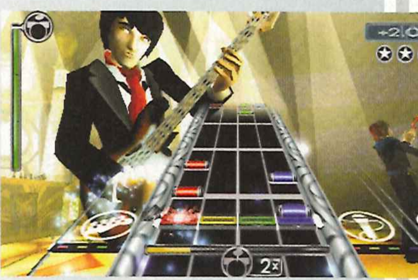
ROCK BAND UNPLUGGED

Si alguna vez has soñado con tener un grupo de rock esto es mejor aún: tú vas a ser el grupo



Si hay una cosa clara es que llevar una guitarra, una batería y un bajo enganchados a la **PSP** harían a ésta perder su condición de portátil. En **EA** son realistas y por eso se atreven con un *Rock Band* diferente a lo que estamos acostumbrados, que ha sabido adaptarse a la plataforma perdiendo en el proceso lo mínimo posible de su esencia. ***Rock Band Unplugged*** es un *bemani* portátil en el que se nos desafía a pulsar los botones adecuados en el momento preciso. Lo interesante de esta propuesta es que, se ha hecho lo posible por mantener la sensación, que tan firmemente logra la versión **PS3**, de tener un grupo musical a tu disposición. De este modo, las notas vendrán en este título por cuatro pistas diferentes, a veces de modo alterno y a veces al mismo tiempo. Para pasar de una a otra simplemente hay que pulsar los botones L o R. Así pues deberás ser rápido y ágil de reflejos, ya que no sólo basta con tocar bien las notas, también hay que ser hábil para poder cambiar de instrumento a mitad del concierto.





Rock Band Unplugged contará con tres modos de juego: World Tour, Band Survival, Warm Up. Además, también dispondrá de un editor de personajes.



TIGER WOODS PGA TOUR 10

En esta nueva entrega **EA** pretende que el jugador sienta la presión de ejecutar un golpe ante la atenta mirada de miles de ojos, por lo que ha aumentado el número de espectadores. Otra novedad es la inclusión de un sistema para que durante las partidas tengas exactamente el mismo clima que hay en el circuito elegido. ¡Así, en tiempo real! A estas curiosidades se le añadirán, además, un nuevo sistema de progresión para el personaje y un modo para revivir los momentos más importantes de la historia del golf.



PS3

Género **Acción superheróica**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Sucker Punch**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (1288 MB)**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
www.infamousthegame.com
16+

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial Plata

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

INFAMOUS

SUPERHÉROE O SUPERVILLANO TÚ DECIDES

Ya lo decía el papanatas del tío Ben en la peli de *Spider-Man*: Un gran poder implica una gran responsabilidad. Los superpoderes pueden convertirte en un paladín de la justicia o en un auténtico *über-canalla*. ***inFamous*** nos pone en esa tesitura, al meternos en el pellejo de Cole, un mensajero transformado en una batería eléctrica con patas. Capaz de saltar de la azotea de un rascacielos sin pestañear, de planear por el aire, de absorber la electricidad que le rodea para freír a sus enemigos... Cole se convertirá en la salvación, o la pesadilla, de los habitantes de *Empire City*, una próspera ciudad transformada en un apocalipsis de muerte, violencia y enfermedad tras un ataque terrorista. Aislada del mundo exterior, bajo la amenaza constante de las bandas criminales que han tomado el control de las calles, *Empire City* será tu particular «terreno de juego» en el que experimentar con tus recién adquiridos superpoderes.

Al igual que sucedía en los *Fable* de Peter Molyneux, tus buenas o malas acciones determinarán el devenir de la aventura, así como la reacción del resto de personajes. Y no lo vamos a negar: nuestra primera elección siempre será ser malos. Es nuestra naturaleza.

MANTENGAMOS LA KARMA

¿Que te impide entonces hacer directamente el Mal y echarte unas risas? En teoría nada, pero **Sucker Punch**, los desarrolladores de ***inFamous***, han tejido un complejo sistema kármico que te hará meditar sobre tus acciones. En la parte superior de la pantalla hay un marcador que fluctúa entre el Bien y el Mal. En determinados momentos de la aventura tendrás que elegir entre lo más cómodo o lo más heroico. Lo primero casi siempre es más divertido y perverso, y lo segundo más sacrificado. Pero ojo, tu elección afectará a tu karma, a la interaccion con otros personajes... e incluso a tus poderes. Bajo el influjo del Mal, la electricidad que brota de Cole adquiere un color rojizo, mientras que en el lado del Bien toma tonalidades azules. ¿En esto consiste todo, en el color? Para nada. A medida que vas cosechando experiencia con misiones principales y secundarias, acumulas puntos con los que desbloquear nuevos superpoderes y perfeccionar los ya existentes. Hay habilidades accesibles sólo para el Mal y otras para el Bien, de la misma manera que encontrarás misiones que sólo podrás ejecutar desde la perspectiva de un Canalla o la de un Héroe. De esta manera, ***inFamous*** multiplica aún más la variedad, la diversión y la longevidad de la aventura, convirtiéndose en uno de los más lúcidos y envolventes *sandbox* que han llegado hasta la fecha a **PS3**. Aunque empieces la aventura de cero una y otra vez, tus acciones variarán para siempre el desarrollo del juego. Quizás no en las dos primeras horas, pero sí más adelante, porque las variables son tan numerosas y las misiones tan abundantes que al final acabarás haciendo lo que tu corazón te »

LA ALTERNATIVA

BIONIC COMMANDO. Otro título de acción, en medio del caos, y con un héroe sin vértigo.



UNA EDICIÓN ELECTRIZANTE

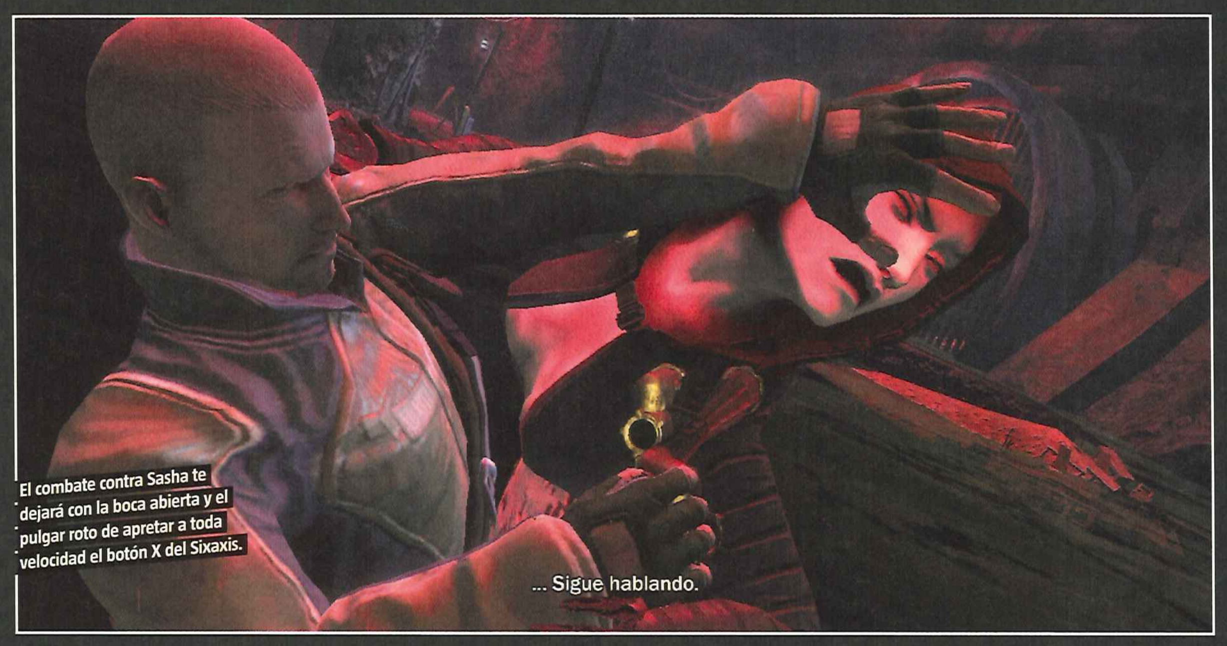
InFamous estará a la venta en España desde el 28 de mayo, tanto en una edición sencilla como en una especial, y limitada, que incluirá además un libro de arte y un voucher con un superpoder exclusivo. ¡Y por el mismo precio, oiga!





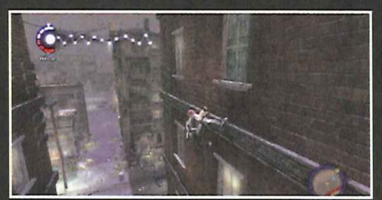


A medida que vayas avanzando en la aventura adquirirás nuevas habilidades y superpoderes. Desde apuntar con precisión (la pantalla de arriba) hasta planear por el aire (pantalla de la derecha). Eso sí, tu habilidad más útil seguirá siendo la escalada libre.



El combate contra Sasha te dejará con la boca abierta y el pulgar roto de apretar a toda velocidad el botón X del Sixaxis.







UN HÉROE SIN VÉRTIGO

Cole MacGrath es un auténtico acróbata, capaz de trepar por cualquier fachada y grindar con chulería sobre los tendidos eléctricos y las vías del tren.

dicte. Yo empecé siendo un canalla y he acabado siendo un campeón de la justicia. Pero mi experiencia no puede ser la tuya. Esa es la mayor grandeza de ***inFamous***, aunque no es su única virtud...

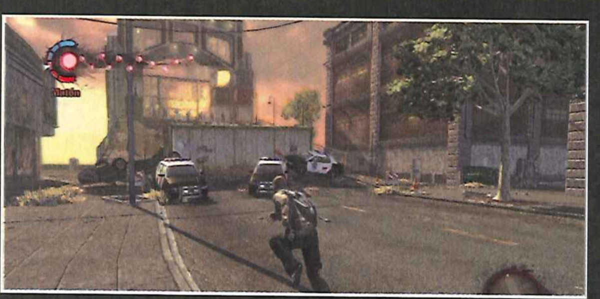
DANDO UN VOLTIO POR LA CIUDAD

La explosión que destruyó *Empire City* otorgó a Cole unos superpoderes que van más allá del uso de la electricidad como arma. Convertido en un auténtico gato, Cole es capaz de trepar por la fachada cualquier edificio con agilidad sobrehumana, «grindar» sobre los tendidos eléctricos o los raíles del tren. Es tal la libertad de movimientos (trepando, brincando...) que no echarás en falta la posibilidad de conducir coches: la naturaleza eléctrica de Cole le impide usar vehículos y armas de fuego. Tampoco las vas a echar de menos en los enfrentamientos contra las bandas (los Vagabundos, los Segadores...) que provocan el terror en *Empire City* y que dominan los tres grandes distritos de la ciudad. Aunque a primera vista, el desarrollo de ***inFamous*** puede parecer algo repetitivo (hacer el cabra, resolver misiones secundarias y principales, matar bandarras...), nada más lejos de la realidad. Sin electricidad, Cole está perdido: por eso es imprescindible bucear en las alcantarillas para ir activando los conmutadores generales de cada barriada antes de poner un pie en distritos a oscuras. Sin corriente eléctrica, los poderes de Cole se anulan, y se convierte en un blanco fácil para hordas de enemigos altamente inteligentes. Incluso la forma de eliminarlos influirá en tu karma: si les absorbes la vida ganarás puntos negativos, si les inmovilizas vivos sumarás puntos positivos. Poco a poco, este microcosmos de destrucción, de elecciones entre el Bien y el Mal, de superpoderes, de civiles a los que proteger y de criminales a los que castigar, de misiones en teoría intrascendentes que cambian

LAS INTROS, A MODO DE CÓMICS ANIMADOS, NOS AYUDAN A SENTIRNOS SUPERHÉROES

¿SABÍAS QUE...

Durante el desarrollo del juego, en diciembre de 2006, hubo un apagón masivo en Seattle que duró días? El caos que se montó en la ciudad inspiró a Sucker Punch para imaginar una Empire City sin luz y en la completa anarquía.



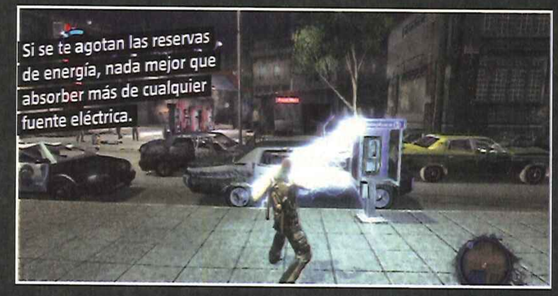


SUCKER PUNCH

Este equipo de desarrollo, con sede en el estado de Washington, es conocido por las tres entregas de las aventuras de Sly Raccoon para PS2. inFamous les ha llevado más de tres años de desarrollo.







Si se te agotan las reservas de energía, nada mejor que absorber más de cualquier fuente eléctrica.

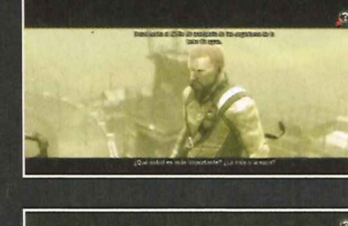


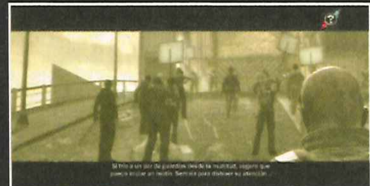




TEST

Haz el canalla y potenciarás el karma negativo de Cole. Podrás aprovechar su energía rojiza con ataques y habilidades exclusivas. Eso sí, no tendrás un solo amigo en toda la ciudad...











EL VAGABUNDO DEL KARMA

En Sucker Punch hablan de más de 15 puntos de inflexión, en los que tus decisiones marcarán para siempre el desarrollo de la historia. Pero tu karma también quedará afectado por cómo trates a los civiles, a los criminales...





LA TEORÍA DE LA EVOLUCIÓN

Los puntos de experiencia, tanto en virtud de héroe como de villano, te abrirán las puertas a nuevos superpoderes y mejoras para los ya existentes.

para siempre el curso del juego... Te va conquistando hora tras hora, convirtiendo lo que al principio parece otro juego más tipo *sandbox* en una de las experiencias más envolventes y adictivas que vivirás este año para **PlayStation 3**. Por eso no te extrañe si al finalizar ***inFamous*** decides volver a jugar desde el principio para comprobar cómo sería todo desde una óptica distinta.

LOOR Y GLORIA A SUCKER PUNCH

Aunque desde el primer minuto de juego uno no llega a asimilar la verdadera grandeza y magnitud de ***inFamous*** (para eso hacen falta unas horas), el gran trabajo desplegado por los grafistas y programadores de **Sucker Punch** se hace evidente desde el principio. Incluso reducida a la cochambre, *Empire City* es un placer para la vista. Jamás habíamos visto caer a un enemigo desde una azotea con la física y el realismo que ofrece ***inFamous***. Y teniendo en cuenta que muchos de los combates se desarrollan a varios pisos de altura, te garantizo que podrás disfrutar con el espectáculo de caída libre una y otra vez. Así como ver explosiones alucinantes (provocadas por ti o tus enemigos), coches volando por los aires y multitudes huyendo por las calles sin que haya un mínimo fallo gráfico. No nos extraña que **Sucker Punch** estuviera ausente del mercado desde el lanzamiento en 2005 del último *Sly Raccoon* de **PS2**. Una obra tan colosal como ***inFamous*** no se plantea de un año para otro. Es necesario una planificación extensa, un gran trabajo de guión y unas maratonianas labores de testeo para hacer posible lo imposible: que nos creamos auténticos superhéroes, capaces de labrarnos nuestro propio destino en una ciudad viva que responderá a nuestros actos. Héroe o villano: la elección es tuya.

EVALUACIÓN


El sistema de Karma: tus acciones variarán el devenir de la historia y tus poderes. La agilidad de Cole. Un sandbox adictivo como pocos.

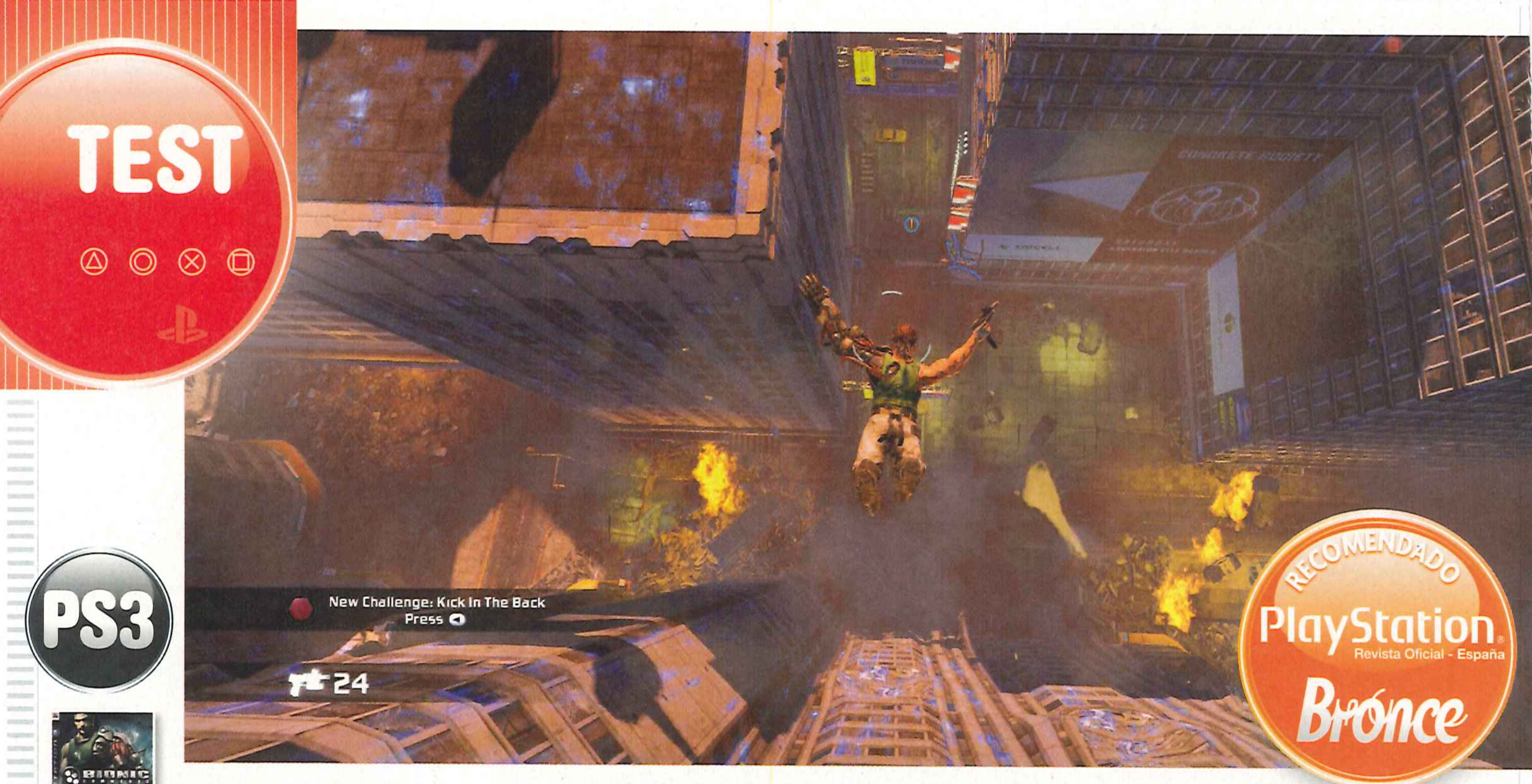

La inminente aparición de Prototype (otro sandbox de temática practicamente idéntica) resta originalidad a una propuesta rompedora.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La ciudad es un prodigio de detalle. La animación de Cole, al trepar y saltar está realmente lograda.	Magnífico trabajo de doblaje en castellano, como en todos los productos de Sony Computer Ent.	Al principio parece algo soso, pero en un par de horas ya no podrás soltar el mando. Trepar es alucinante.	La aventura, de por sí extensa, variará con cada decisión que tomes: héroe o villano, hacen 2 juegos en 1.	No existe ningún modo On-line. No lo esperábamos, aunque un duelo de héroes no habría estado nada mal.	Se instala en disco duro. No usa el sensor Sixaxis, pero demuestra, y cómo, la potencia gráfica de PS3.	Ojalá todos los juegos de superhéroes fueran tan adictivos como este genial sandbox.
9,2	9,0	9,2	9,1	-	8,5	9,2



TEST

PS3



Género
Acción
Compañía
Capcom
Desarrollador
GRIN
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.bioniccomando.com

18+

BIONIC COMMANDO

¡LÁNZATE AL VACÍO, MACHOTE!

Destacábamos en nuestras primeras impresiones de ***Bionic Commando*** la impresionante capacidad del juego de **GRIN** para generar un valor que los videojuegos, siempre tan atentos a enrevesados argumentos o tecnologías puntas, descuidan demasiado a menudo: sensaciones. En este caso, la sensación de libertad absoluta (nada más lejos de la realidad, como veremos) que produce el versátil brazo biónico, capaz de encaramar al protagonista a torres de metal y hormigón. O la sencilla, agradable y vertiginosa belleza que produce el dejarse caer al vacío en secuencias como la de la pantalla que encabeza este análisis, y que son las auténticas imágenes que perduran en el jugador una vez ha abandonado cada partida, muy por encima de sus (consistentes) secuencias de acción.

De hecho, ***Bionic Commando*** es un juego de acción muy sencillo: los niveles son abiertos sólo en apariencia, ya que aunque la ciudad y los bosques se extienden tan lejos como alcanza la vista, las zonas radioactivas que pueden matar al protagonista si pasa unos segundos en ellas hacen las veces de barreras invisibles. Sin embargo, tampoco son fases lineales: el ritmo se fundamenta, esencialmente, en liquidar a un grupo de enemigos tras otro, y ya que el ataque frontal suele ser complicado y los edificios y construcciones son inmensos y tienen abundantísimos recovecos, el jugador puede permitirse ensayar distintos tipos de ataque (aéreos, sigilosos, a lo bruto o, con las armas apropiadas, a distancia).

COMO EN LOS VIEJOS TIEMPOS

Quizás la clave del encanto de ***Bionic Commando*** esté en un detalle tan nimio como el menú de inicio del juego. Una relajada versión de Jamie Christopherson al piano del mítico tema principal del juego clásico ambienta una especie de líquido amniótico en el que flota un tentáculo biomecánico controlable con los *sticks* y que nos llevará a las distintas opciones del juego. Con sólo un par de elementos exquisitamente diseñados, **GRIN** ha dado las pistas esenciales de este nuevo ***Bionic Commando***: primero, es un *remake*, pero quizás no el tipo de *remake* que esperábamos todos; segundo, un par de detalles gráficos han sumergido al jugador en un entorno futurista no necesariamente cómodo, y desde luego no precisamente agradable.

No precisamente agradable porque es todo destrucción, caos y violencia, y el impresionante nivel de inicio, con una ciudad sumida en el agua, la porquería, los escombros y la radiación, es una visión del futuro ciertamente desastrosa, pero desde luego, no se puede decir que este ***BC*** no sea dueño de cierto magnetismo gráfico. Es decir, ese asqueroso tentáculo del menú simboliza perfectamente el equilibrio entre lo horrible y lo precioso que abunda en el diseño del juego. Para quienes estamos aburridos de títulos Triple A que parece que han sido concebidos con unas gafas tintadas de verde oscuro o de gris ceniza, la paleta de ***Bionic Commando*** es todo un alivio para las retinas: explosiones de color, destellos lumínicos y paredones que reflejan mil matices en niveles que parecen transcurrir en un mediodía de domingo, con toda la solana. Perfecto contrapunto cromático »

LA ALTERNATIVA

DARK SECTOR Menos frenético, pero también con una interesante visión de la acción vía apéndice loco.





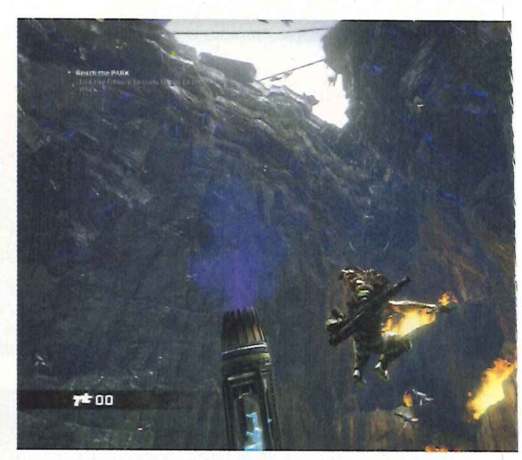


Cuando te quedes sin munición, que será más a menudo de lo deseable, usa tu brazo mecánico para atacar a los enemigos rompiéndoles la crisma. Qué demonios, si tienes munición, hazlo también: es mucho más divertido.

El truco de la cometa de cuatro toneladas: agarra cualquier artefacto, dale un meneo al brazo mecánico y el extremo del gancho creará una onda que levantará por los aires lo que haya agarrado. Sí, se puede hacer con gente.







Los objetos ocultos son pixelazos del juego clásico, y al cogerlos suena un sampleado añejo. ¡Ñam!

A lo bruto: Nathan Spencer puede caer desde cualquier altura gracias a los implantes de sus piernas.

para una historia de traiciones y pasados oscuros (tópica pero muy bien narrada), con atractivos muy firmes: la historia que se va desvelando según el héroe *hackea* terminales de información enemiga, toda la trama de los comandos biónicos renegados y repudiados por la sociedad (perfecta para un *remake* peleón como éste), los guiños al clásico, la voz de Mike Patton (vocalista de *Faith No More*) desbordando carisma...

LA IMPORTANCIA DEL AGARRE

Pero... ¿son estos todos los puntos fuertes de ***Bionic Commando***? ¿Sensaciones fuertes, colorido extremo y una historia resultona? No, todo ello se sustenta en un sistema de juego sencillo pero apabullante, basado en el empleo del brazo biónico. En el centro de la pantalla, apunte a donde apunte el jugador, hay un punto de mira que tomará color azul cuando exista la posibilidad de que nuestro héroe lance el brazo y se agarre a alguna superficie. A partir de ahí hay varias opciones: recoger el brazo, catapultando así hacia arriba a Nathan Spencer, que puede subir a distintas plataformas, o continuar su ascensión con nuevos lanzamientos de brazo; o bien balancear a Spencer (soltando algo de longitud biónica si es preciso), que cuando tiene el suficiente impulso, puede lanzarse hacia adelante buscando otro punto de sujección con la garra. Es complicado acostumbrarse a la mecánica de enganches continuos, pero algo de precisión en el manejo del *stick* derecho (mirada) y del gatillo izquierdo (brazo biónico) acabarán convirtiendo los movimientos en algo natural.

Y la versatilidad del brazo mecánico (que, por supuesto, también sirve para zarandear, atacar o lanzar al vacío a los enemigos) se ve completado con una buena ristra de movimientos y armamento de corto y largo alcance que dan la suficiente variedad a un juego que no pretende ser revolucionario, sino tan sólo memorable. Acompañado y perfilado de un competente modo multijugador para diez personas y los modos de combate habituales, ***Bionic Commando*** es un juego pensado y diseñado con calma y ejecutado con gusto. Tal y como está el percal, un auténtico oasis.

TODOS LOS MOVIMIENTOS PARECEN HABER SIDO REFORMULADOS: HASTA CAER DESDE GRANDES ALTURAS PUEDE SER UN ARMA





No todo es cemento y hormigón: las fases selváticas, deliciosamente iluminadas, suponen un agradable respiro.

¿SABÍAS QUE...

El superintendente Joseph Gibson, jefe de la TASC que permanece en constante contacto por radio con Spencer, es en realidad Super Joe, protagonista de los clásicos arcades de Capcom Commando y Mercs. Vaya con el abuelo...

UNA HISTORIA CON GANCHO

La serie Bionic Commando no tiene demasiadas entregas, pero todas han luchado por distanciarse de los arcades convencionales.



BIONIC COMMANDO (ARCADE Y 8 BITS, 1987). Un clasicazo de extrañísima ambientación en el que el brazo biónico marcó la diferencia.



BIONIC COMMANDO (NES, 1988). Extraordinaria conversión en la que, como en Rygar, se añadió aventura y exploración.



BIONIC COMMANDO (GAME BOY COLOR, 1999). Nada desdeñable revitalización del clásico para la portátil de Nintendo.



BIONIC COMMANDO REARMED (PS3, XBOX360, 2008). Maravillosa revisión del BC de NES, con gráficos actualizados y gameplay clásico.

EVALUACIÓN



El empleo del brazo biónico, que convierte al juego en algo mucho más divertido y sustancioso que un simple producto de acción al uso.



La arbitrariedad con la que están dispuestas las zonas de radiación en algunos niveles destapa decisiones de diseño algo perezosas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El colorido y la extraña y consistente textura de personajes y decorados le otorgan un aspecto único.	Irónica y estupenda versión original a cargo del gran Mike Patton, que por suerte no ha sido doblado.	Cuesta hacerse con el control del brazo biónico pero, una vez se maneja intuitivamente, es la repanocha.	La campaña para un jugador es breve, pero el multijugador insufla algo de duración extra al título.	Sin sorpresas, aunque sin decepciones: se puede usar el brazo biónico contra otros rivales.	Es un juego poco exhibicionista, pero haz una caída libre y verás una máquina actual bien aprovechada.	Un juego que, sin hacer demasiado ruido, puede convertirse en un imprescindible del año.
8,9	8,5	9,2	7,5	7,8	8,0	9,0

TEST





Género
Acción
Compañía
Activision
Desarrollador
Raven Software
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.activision.es
18+

X-MEN ORÍGENES LOBEZNO



△ EL MÁS ○ SALVAJE ✕ SE ESTRENA □ EN SOLITARIO

Dejando de lado la discutible decisión de concederle a Lobezno el protagonismo absoluto de una película (siempre me ha parecido, de lejos, el personaje menos interesante de los *X-Men*), hay que reconocer que los programadores de **Raven Software** han sabido alejarse con su última producción de la peligrosa tendencia consistente en crear juegos que tan sólo pretenden aprovechar el tirón del filme para vender miles de copias. Quizás lo hubiera conseguido igualmente, pero lo cierto es que todo aquél que se haga con el juego no se sentirá defraudado.

Por si aún no lo sabes, la historia de la película tiene lugar muchos años antes de los hechos relatados en las tres películas de los *X-Men*. Lobezno es reclutado por una misteriosa organización gubernamental para unirse a otros mutantes en una especie de equipo de fuerzas especiales que recorre el globo solucionando entuertos y participando en misiones no del todo limpias. Gracias a sus poderes de regeneración, Logan (que, por si lo desconocías, es el nombre de pila del brutote) es sometido a un experimento gracias al cual se le dota del esqueleto de *adamantium* y de sus características garras. Pero claro, estas organizaciones secretas no suelen ser trigo limpio y pronto el protagonista se verá obligado a acabar con unos cuantos de sus ex-compañeros mientras busca algunas respuestas...

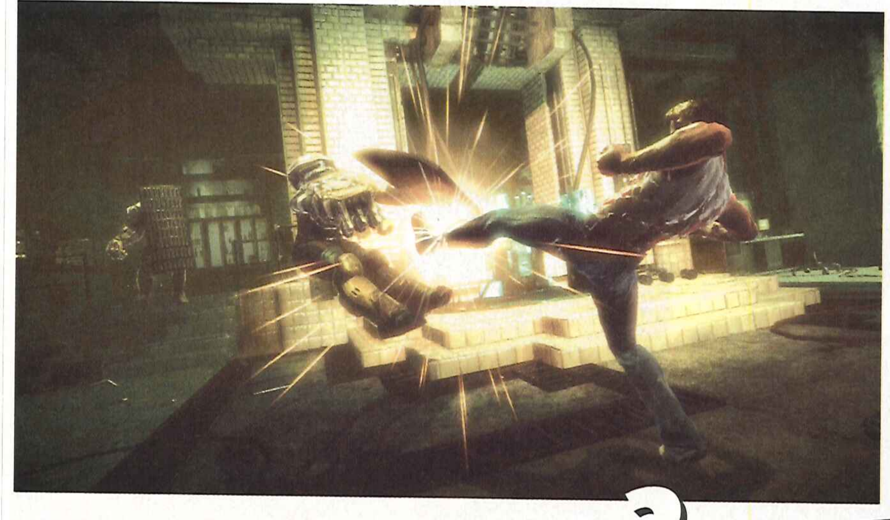
Lo cierto es que la historia del juego expande aún más la de la película, pero no está todo lo bien relatada que debería, en parte debido a los continuos saltos temporales adelante y atrás, y los cambios de localización sin previo aviso. En cualquier caso, no creo que sea este un punto que vaya a preocupar mucho a los que se sientan interesados por el juego.

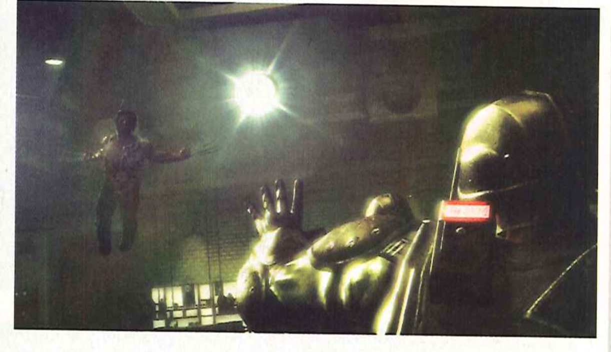
Lo importante, tratándose de un título protagonizado por un personaje al que no le gusta mucho conversar (es más del tipo «descuartiza primero y pregunta después») es si los programadores han sabido trasladar al desarrollo del mismo la intensidad, brutalidad y diversión que un título así pide a gritos. Y la respuesta no podía ser más afirmativa.

El combate contra enemigos de todo tipo (desde soldados armados con metralletas a criaturas mutadas, pasando por engendros de piedra, tanques o incluso helicópteros) es el eje central del juego, como no podía ser de otra forma, y está tan bien desarrollado que es difícil cansarse de él. Lobezno cuenta con dos tipos de ataque (rápido y fuerte) que puede encadenar en diversos *combos*, pero además existen otras formas de »



AFRO SAMURAI. Un juego de acción igualmente sangriento en sus combates.



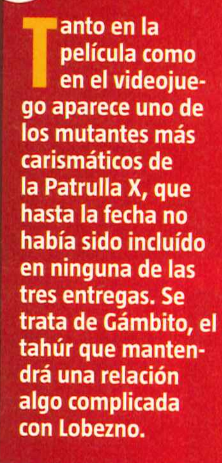






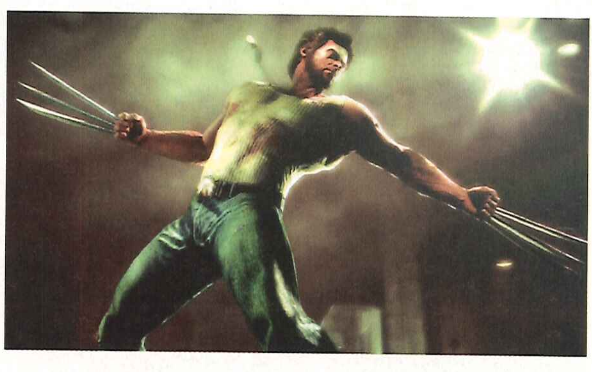


REGENERACIÓN. El protagonista del juego cuenta con la capacidad de «curarse» automáticamente en cuanto deja de recibir daño. Eso sí, si sus vísceras están expuestas, el daño que reciba será permanente y por lo tanto puede llegar a acabar con él.



¿SABÍAS QUE...

Tanto en la película como en el videojuego aparece uno de los mutantes más carismáticos de la Patrulla X, que hasta la fecha no había sido incluído en ninguna de las tres entregas. Se trata de Gámbito, el tahúr que mantendrá una relación algo complicada con Lobezno.

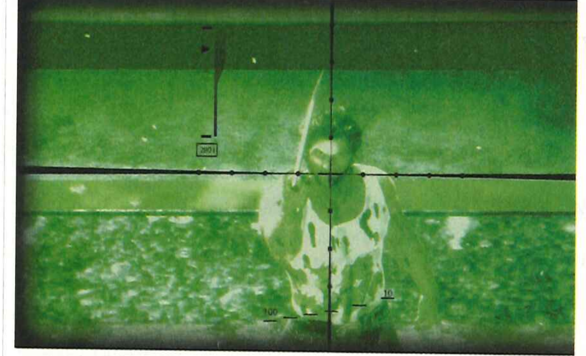




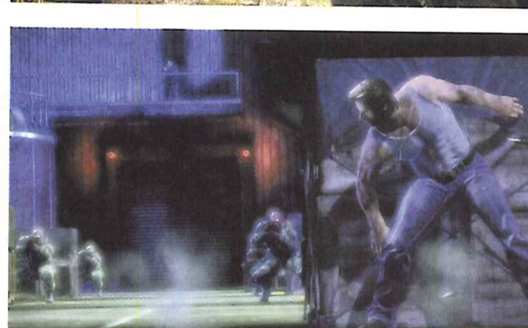
GARRAS A GO-GO. Durante uno de los «flashbacks» jugables que incorpora el título, Lobezo no cuenta aún con el esqueleto de adamantium, y por lo tanto sus garras son de hueso, lo que las hace mucho menos poderosas y susceptibles de romperse.



Los enfrentamientos contra los enemigos finales constituyen, sin duda , los momentos más intensos del juego. La estrategia para eliminarlos será diferente en cada caso.



EN EL PUNTO DE MIRA. Logan no puede disparar amas de fuego, ni siquiera las de sus enemigos caídos, pero puede aprovecharse de las mismas para acabar con ellos en algunos momentos del juego.



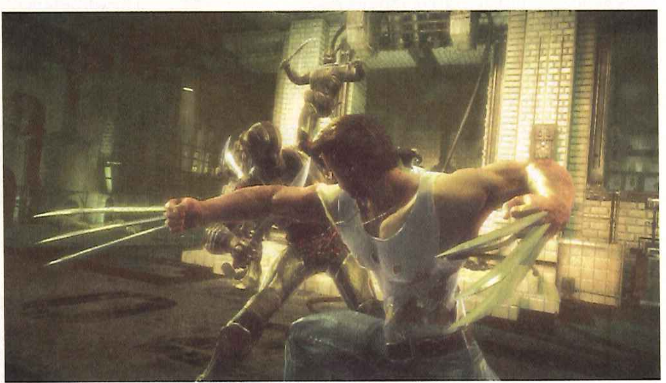
En algunas secciones del juego será necesario el sigilo para superar determinados obstáculos, aunque tampoco se trata de una parte muy representativa del mismo.

TEST









Lobezno cuenta con cuatro ataques especiales que se pueden activar con el gatillo R2.







La embestida es muy sencilla de realizar, y te permite llegar de forma rápida hasta enemigos lejanos.



El agarre es una de las maniobras más socorridas a la hora de acabar con los enemigos de una forma definitiva...

ataque, como una embestida que te lanza directamente contra el enemigo, poderes especiales que dependen de una barra de furia, agarres... En fin, que no tiene nada que envidiar a un título de lucha. Si a esto le añadimos que los programadores no se han olvidado de introducir sangre, desmembramientos y todo tipo de muertes espectaculares, tenemos como resultado un apartado que por sí mismo es capaz de mantener al juego. Además, la mecánica introducida para reflejar la capacidad de «autocuración» de Lobezo permite que incluso el jugador más novato pueda disfrutar sin demasiados problemas.

Claro que Lobezno es capaz de realizar muchas más acciones, de hecho en bastantes ocasiones tendrá que enfrentarse a secciones de plataformas, escalar e incluso resolver algún pequeño *puzzle*, pero todos estos momentos están más para servir de transición y permitir descansar al jugador entre combate y combate que para otra cosa.

LA BESTIALIDAD DE LOS COMBATES TE DEJARÁ IMPRESIONADO

En lo que respecta al apartado técnico, la utilización del motor gráfico *Unreal 3* se convierte en la estrella del *show*, mostrando unos escenarios que, sin ser demasiado variados (básicamente hay sólo tres entornos, aunque de grandes dimensiones, eso sí) sí que muestran una gran atención por el detalle. El modelado del protagonista es magistral y el efecto de las «heridas» sobre su cuerpo y la regeneración de las mismas es ciertamente espectacular. Lo mismo ocurre con algunos de los enemigos finales, todo un prodigio del diseño. En fin, que por una vez se puede decir que se ha aprovechado la licencia casi al cien por cien.

EVALUACIÓN



Los combates son divertidos, vibrantes y llenos de brutalidad. El apartado gráfico del juego raya la gran altura.



Puede que algunos encuentren algo repetitivo su desarrollo, pero ¿qué esperaban de un juego protagonizado por Lobezno?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Se nota un gran trabajo por parte de los programadores en este sentido, tanto en entornos como en personajes.	Los efectos sonoros durante los combates son tan contundentes como cabría esperar de un juego así.	El control es sencillo e intuitivo, los combos salen solos y su desarrollo no deja espacio al descanso.	No se trata de un juego muy largo, pero al menos se incluyen extras como diferentes trajes para Lobezno.	No hay ninguna opción en este sentido, y es que un juego de este tipo tampoco lo necesita.	Sin romper ningún techo tecnológico, sí que sabe sacar partido de las posibilidades de PS3.
8,9	8,5	8,9	7,9	-	8,6



TOTAL
Uno de los mejores arcades «puros y duros» que han visitado la consola últimamente.
8,8

SBK®09

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

¡VUELA!

























DOS FORMAS DE LLEVARTE A LOS METALLICA A CASA

Activision comercializará Guitar Hero Metallica por separado o formando pack con la guitarra que todos conocemos de GH World Tour, al que se ha añadido un extra exclusivo: un faceplate para decorar la guitarra. Además, se pondrá a la venta un pedal extra para poder emular a Lars Ulrich en el diabólico nivel de dificultad Experto +.





Género **Musical**
Compañía **Red Octane**
Desarrollador **Neversoft**
Distribuidor **Activision**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (55 MB)**
P.V.P. Recomendado **69,95 €** **109,95 € (con guitarra)**
guitarhero.es
12+

GUITAR HERO METALLICA



SUBE EL VOLUMEN Y RINDE TRIBUTO A LOS MÁS GRANDES

Sus detractores podrán decir muchas cosas de los *Metallica*, pero es indiscutible que son unos perfeccionistas. Su implicación en este nuevo *Guitar Hero* no ha consistido en recoger el cheque y poco más, sino que su huella se siente en cada menú, en cada extra, en cada uno de los temazos recogidos en un repertorio que pondrá los pelos de punta a tus vecinos y multiplicará por 1.000 tu ritmo cardiaco. Desde los guiños a los *fans* (esa *intro* con portadas míticas, esa entrada inicial con la música de *El Bueno, El Feo y El Malo*...) a la incorporación de detalles tan geniales como los *Metallifacts* (podrás reproducir cada tema superado con comentarios impresos en el que se desvelan curiosidades sobre la canción), o la incorporación de un segundo pedal de bombo en el nuevo modo Experto +, ***GH Metallica*** marca un punto y aparte en la franquicia *Guitar Hero*. Y eso es impepinable, seas o no fan de *Metallica*. Si eres un seguidor del grupo, este *Blu-ray* te dejará sin respiración... y sin muñecas, después de sesiones maratonianas intentando recrear, ya sea con la batería o con la guitarra, misiles de la talla de *Battery*, *Creeping Death* o *Master Of Puppets*. Y no digamos cantando...

EVOLUCIÓN EN TODOS LOS NIVELES

Todo el mundo sabe que en los *GH*, los gráficos son secundarios (cada jugador sólo está pendiente de la barra de su instrumento), pero no queremos pasar por alto el extraordinario salto visual que ha pegado ***GH Metallica*** respecto a sus predecesores. La participación de los propios *Metallica* en sesiones de *motion capture*, unido al trepidante salto de cámaras (dependiendo de la evolución de cada canción), logra transmitirnos por fin la sensación de ser las estrellas de un concierto de *rock*. Quizás no llegarás a apreciarlo cuando estés jugando, pero tus amigos se quedarán con la boca abierta. Aunque si tienes la fortuna de poseer el *set* completo de instrumentos, tus colegas podrán hacer mucho más que admirar lo bien que tocas. La guitarra, el bajo, la batería y el micro os permitirán convertiros en una recreación casi real de los *Metallica*. Y digo «casi real» porque el juego no permite seleccionar dos guitarras electricas, lo que habría permitido emular a la perfección la química entre Hetfield y Hammet. Ya lo dijo el sabio: nadie es perfecto.

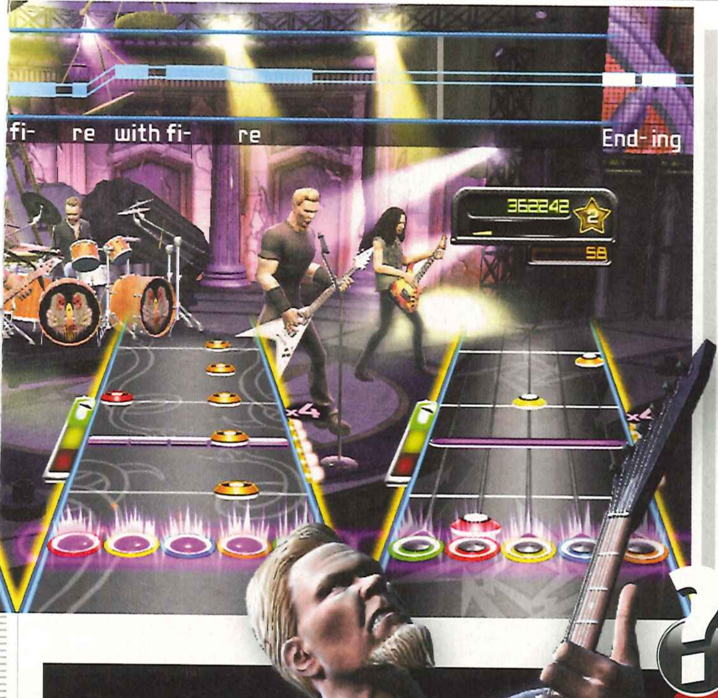
Con vídeos de conciertos y letras de canciones en calidad de extras desbloqueables, temazos de grupos legendarios como *Motörhead*, *Slayer* o *Diamond Head*... ***Guitar Hero Metallica*** se confirma como un sueño para cualquier fan del *Metal*. Y todo al alcance de una simple guitarra de plástico.

ENTRE LOS EXTRAS DESBLOQUEABLES: VÍDEOS DE CONCIERTOS Y LETRAS DE LAS CANCIONES

LA ALTERNATIVA



GH WORLD TOUR. Menos metalero, aunque igual de divertido, te permitirá montar la banda en tu casa.





¿SABÍAS QUE...

La implicación de Metallica en el juego ha sido total? Participaron en largas sesiones de motion capture, eligieron personalmente las 21 canciones del resto de grupos y reclutaron a amigos como Lemmy (Motörhead) o King Diamond...



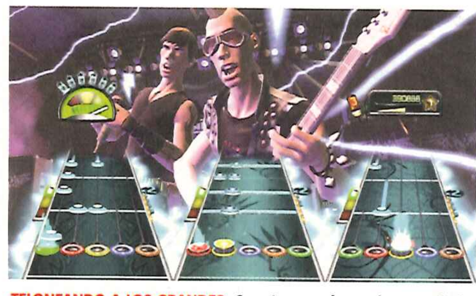
LOS TEENAGERS DEL METAL. El modo Historia nos presenta unos Metallica de look caricaturesco, aunque bastante rejuvenecidos.



DUELO DE EGOS. Recrea las tensiones del documental Some Kind Of Monster enfrentando a James y Kirk en un duelo de guitarras.

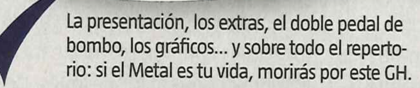


METALLICA, SLAYER, JUDAS PRIEST, MACHINE HEAD, MÖTORHEAD... ¡EL SET LIST QUITA EL HIPO!



TELONEANDO A LOS GRANDES. Crea tus propios rockeros y rinde honores a los Metallica sirviéndoles de teloneros.

EVALUACIÓN



La presentación, los extras, el doble pedal de bombo, los gráficos... y sobre todo el repertorio: si el Metal es tu vida, morirás por este GH.



Puestos a criticar algo, la imposibilidad de importar las canciones de PS Store, con la excepción de los temas de Death Magnetic.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motion capture recrea, a la perfección, a los Metallica en el escenario. Y el salto de cámaras es insuperable.	¿Pero alguien puede poner en duda la calidad de temazos de la talla de Enter Sandman, One o Am I Evil?	Seas un novato o un maestro, las 49 canciones te proporcionarán momentos únicos, solo o con amigos.	Al igual que GH World Tour, podrás crear tus propias canciones, si llegas a cansarte del setlist oficial.	Batallas de bandas On-line, acceso a las canciones de GHTunes y descarga de Death Magnetic.	A nivel gráfico se nota una gran evolución respecto a GH World Tour. Se instala en el disco duro.	Un GH hecho por y para metaleros de Pro, con 49 temazos y un acabado impecable. Esencial.
8,8	9,5	9,0	8,7	9,0	8,0	9,0

TEST

VIRTUA TENNIS 2009

LA DIVERSIÓN DE SIEMPRE

PS3



Género **Deportivo**
Compañía **SEGA**
Desarrollador **Sumo Digital**
Distribuidor **SEGA**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.v.p. Recomendado **59,99 €**
www.sega.es/virtuatennis2009

3+

Una de las señas de identidad más comunes para identificar a lo que llamamos un «grande» es su constante capacidad para reinventarse y evolucionar con el paso del tiempo. Persiguiendo ese afán en el mundo de los videojuegos hemos visto grandes aciertos y también auténticas calamidades. *Virtua Tennis* siempre ha evolucionado de manera acertada y es una de las sagas que siempre ha ido ganando prestigio entrega a entrega... Bueno, casi siempre, porque en esta ocasión es posible que se hayan quedado algo cortos.

El apartado gráfico, aunque alegre y en línea con lo anterior, parece de otra época en muchos aspectos. Serán locuras nuestras, pero es que incluso da la impresión de haber diferencias gráficas entre unos modos y otros. Los personajes y escenarios del modo Campeonato Mundial, por ejemplo, no tienen la calidad ni grado detalle que luego apreciamos si ponemos un partido de Exhibición. La animación es buena y se ha mejorado la rutina de muchos golpes, pero los movimientos de los jugadores en las bolas forzadas llegan a ser ridículos cuando los vemos repetidamente.

COPA DAVIS Y TORNEO EN RED

VT siempre fue sinónimo de entretenimiento para todos los públicos y eso se mantiene en todos los modos de juego. Cualquiera puede jugar y divertirse. Los retoques en los golpes, lejos de dificultar el manejo, permiten realizar los más espectaculares de manera bastante sencilla. Es tan *arcade* que apenas hay bolas que vayan fuera o a la red. El saque ahora tiene más protagonismo y las dejadas son de las mejores que jamás vimos.

Entre lo más destacable, sin duda, estaría el haber conseguido los derechos de la Copa Davis y que además se haya reforzado el plantel de jugadores profesionales. Están casi todas las figuras del momento, femeninas y masculinas, y también han dejado sitio para algunas antiguas leyendas. Por contra, los torneos no son los oficiales y se han limitado a asociar el nombre de la ciudad con el tipo de superficie en el que suele jugarse. El tema de las distintas pistas sigue sin solución y las sensaciones de jugar en tierra o pista rápida serán las mismas. Después de tanto tiempo, este aspecto ya hay que considerarlo como fallo por muy *arcade* que sea.

TAN DIVERTIDO Y ARCADE COMO SIEMPRE, LAS MEJORAS AFECTAN SOBRE TODO AL JUEGO EN RED

¿Son todas malas noticias? No, por supuesto que no. En ***Virtua Tennis 2009*** podremos disfrutar de un Campeonato Mundial más potente en el que se han incluido más pruebas, nuevos minijuegos, más tipos de entrenamiento y hasta una competición On-line con varias modalidades. El editor es bastante completo y se pueden crear tantos jugadores como queramos e incluso competir contra ellos después. Llegar al número uno empezando desde abajo nos llevará bastante tiempo, pero al menos será un reto muy divertido.

LA ALTERNATIVA



VIRTUA TENNIS 3. La única alternativa arcade válida sería su antecesor.

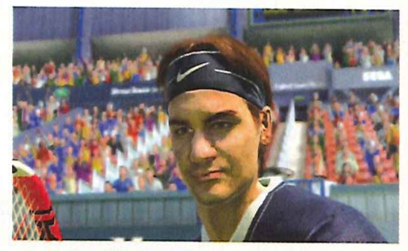
Por De Lúcar



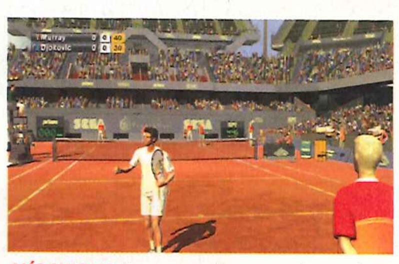
El saque va a tener mucha más importancia en esta edición. Más vale que lo tengamos dominado cuando nos enfrentemos a los jugadores profesionales.

¿SABÍAS QUE...

La saga nació en 1999 en Japón con el Power Smash. Inicialmente fue para recreativa, siendo la primera versión para consola la de Dreamcast de Sega.



PARECIDOS RAZONABLES. Podría ser su mismísima madre... pero es Roger Federer. Bromas aparte, el parecido que han logrado con los jugadores profesionales es notable, sobre todo en la animación.



MÁS CANCHAS. Aunque en esta nueva entrega se ha ampliado el número de escenarios, sigue teniendo el problema de que el comportamiento de la bola es similar en cualquier superficie, ya sea tierra o hierba.



MINIJUEGOS. Una de las señas de identidad de la saga. Hay cinco nuevos para un total de doce y sirven para mejorar la habilidad mientras nos divertimos. Con varios niveles de dificultad y modo multijugador.



Se acabó la supremacía de Federer, ahora el capo es Rafa Nadal, una bestia que vuela sobre la cancha y golpea con la máxima potencia desde cualquier ángulo de la pista.



El nuevo Campeonato Mundial cuenta con un montón de novedosos alicientes. Entre otras cosas, nos permitirá competir en red con cualquier jugador del mundo y optar al título de «Campeón de Virtua Tennis». Hay minijuegos, entrenamientos profesionales, tiendas y todas las pruebas del calendario de este año.

EVALUACIÓN

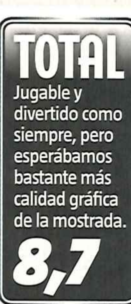


Todo jugabilidad y con el aliciente que supone el juego en red. Será como un gran modo multijugador pero siempre con rivales distintos.



Nos esperábamos algo más en materia gráfica. Aunque haya muchas pistas, el comportamiento de la bola siempre es el mismo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Esperábamos bastante más. La animación es buena pero las texturas y el detalle son algo pobres.	Los FX cumplen con su cometido y las melodías están en sintonía con las típicas composiciones de Sega.	La clásica en este arcade potenciada por el juego en red y poco más. La dificultad está bien programada.	Pues con el modo en red su vida se ha alargado considerablemente. Jugarás hasta el próximo VT.	Es la principal apuesta de 2009. Podremos competir en partidas hechas o crear las nuestras.	No parece que hayan exprimido el potencial de la consola. Ni en lo gráfico ni en el aprovechamiento del Sixaxis.
8,3	8,6	8,9	9,0	9,2	7,0



TOTAL

Jugable y divertido como siempre, pero esperábamos bastante más calidad gráfica de la mostrada.

8,7









PRIMERA IMPRESIÓN

STAN BY
Puede pasar fácilmente desapercibido entre la maraña de títulos, pero es condenadamente divertido y adictivo partiendo de una base tan simple.

Catártico
★★★★☆

Compañía
THQ
Programador
Volition Inc.
Género
Acción/ Demolición

A LA VENTA
12
DE JUNIO

Red Faction Guerrilla

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

El adjetivo «demoledor» nunca fue tan apropiado

Podría contaros que ***Red Faction Guerrilla***, la tercera entrega de la seie de **Volition**, trata sobre el enfrentamiento en un Marte terraformado entre una facción rebelde y la Fuerza de Defensa Terrestre (EDF), situando su historia 50 años después del primer *Red Faction*, con Alec Mason, un minero alistado un poco a la fuerza, como protagonista. Pero esto sería quedarnos solamente con el envoltorio. Porque ***Red Faction Guerrilla*** trata de algo mucho más interesante: de demoler edificios. ¡A martillazos!

Demolición next-gen

Los anteriores *Red Faction* tuvieron ya repercusión por el uso de la destrucción ambiental como mecánica de juego más allá del adorno. Pero ***Guerrilla***, haciendo uso del nuevo motor *Geo-Mod 2.0*, lleva este aspecto a una nueva dimensión.

Para empezar, la serie salta ahora a la tercera persona, para hacerlo todo más manejable (técnicamente) y disfrutable (visualmente). A partir de aquí, **Volition** crea una serie de entornos donde cada estructura es completamente destruible: cualquier edificio del juego puede tirarse abajo. El detalle puesto en lo que en otros juegos no pasaría de ser un aspecto secundario y ornamental es espectacular, tanto en el apartado gráfico (cada pared, cada pilar, se compone de una estructura interna que asoma con cada golpe del arma que siempre, pase lo que pase, acompaña a Mason, el martillo) como en el de diseño: los edificios no solamente caen o saltan por los aires con las explosiones, sino que se derrumban pedazo a pedazo, afectando esto a su estructura arquitectónica y poniendo en peligro su integridad progresivamente: tiemblan, caen pequeños cascotes y, finalmente, pueden llegar a sucumbir por sí mismos, lenta pero inexorablemente, si el daño es lo suficientemente grave (llevándose por delante, si tercia, cualquier estructura sobre la que caigan).

Hay quien dirá que sobre esto, únicamente, no puede sustentarse un juego. Pero tras unas cuantas horas con una *demo* abierta de éste, podría rebatirlo sin pestañear. Lógicamente, el juego no »



Lo que en otro juego no pasaría de un detalle ornamental, aquí es la base jugable





El juego tiene un sistema de cobertura muy cómodo, pero que en nuestra beta presentaba algunas imprecisiones.





DEMOLICIÓN CONTROLADA

Un modo de juego enfrenta al jugador con un escenario y un reloj. El objetivo: conseguir el máximo daño posible (medido en pérdidas económicas) en el tiempo límite, con libertad absoluta o restricciones en el armamento.

Dominar los puntos de apoyo es clave para los modos contrarreloj y para maximizar la vistosidad derivada de esta peculiar estética de la demolición.

se compone de una serie de edificios puestos en fila para que hagamos el cafre. Alec Mason, como parte de la *Red Faction*, se mueve por un entorno de tipo *sandbox* donde debe ir mermando la capacidad de control de la EDF en cada una de las zonas que irán desbloqueándose... destruyendo sus edificios, claro. Aleatoriamente, además, habrá eventos de la guerrilla, donde podrá acudir a ayudar a sus compañeros rebeldes en enfrentamientos con la organización (antes aliada, ahora convertida en esclavista) para mermar aún más ese control y aumentar la moral de la población local. Estos son los dos factores que miden el progreso de Mason: control y moral. Conforme uno baja y la otra sube, la EDF será más débil, los suministros rebeldes mejores y, llegado a un objetivo por cada zona, se abrirá una misión final para liberarla.

Toda la estructura de juego es muy similar a un *GTA* marciano, con misiones por un lado y libertad de acción (y destrucción) por otro. De hecho, destruir instalaciones de motu propio es vital para que vayan surgiendo las diferentes misiones que conforman la historia (aunque no es que sea precisamente necesario que nos obliguen a demoler... sale solo). Pero a la hora de apreciar ***Guerrilla*** es fácil volver una y otra vez a lo mismo: destrucción.

El juego ofrece varias armas más allá de los típicos fusiles de asalto: por un lado, el ya mencionado martillo; letal en el cuerpo a cuerpo e idóneo para entrar en un frenesí demoledor dentro de un edificio. Además, existen también cargas de demolición detonables a distancia y toda una serie de armas estrambóticas para crear caos: granadas de singularidad

Donde Red Faction Guerrilla triunfará es en las nuevas mecánicas de juego que genera casi por accidente



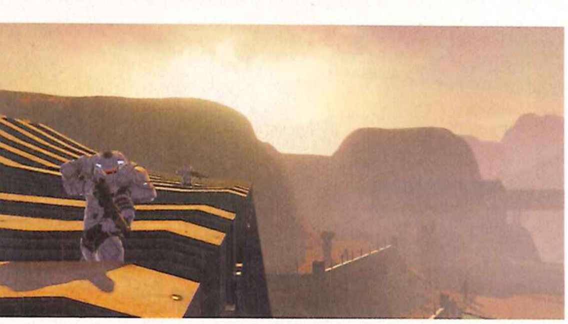
Los vehículos pueden ser otra herramienta de demolición estupenda. Aquí, la misión final de la primera zona de juego: destruir torres de comunicación mientras media EDF te pisa los talones. Muy GTA todo, sí, pero también muy «sui generis».



Entre el arsenal hay herramientas recicladas en armas: fusiles de sierras de calar, un simpático lanzarrayos...

















MOCHILEROS FRATRICIDAS

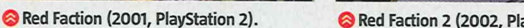
El multijugador está condimentado con una serie de mochilas que otorgan habilidades especiales: invisibilidad temporal, un *boost* de velocidad, incremento al daño de las armas, capacidad de vuelo, súper-saltos, o algunas más pintorescas, como una carga (con la mochila llamada Rhino) que atraviesa muros y destroza jugadores enemigos. En total hemos catado 10 mochilas diseminadas por cada escenario y cuya importancia táctica se revela, rápidamente, como enorme. El complemento perfecto a un buen martillo pilón.



FACCIONES ENFRENTADAS DE AYER Y DE HOY...

Reciclando tecnología de Descent 4 (la cancelada precuela de Descent), Volition creó el motor GeoMod que movía y confería sus particulares características al primer Red Faction, ambientado en Marte. Red Faction 2 cambió Marte por la Tierra, pero el anzuelo comercial y jugable era el mismo: acción en primera persona y modificación violenta y libre del entorno.


Red Faction (2001, PlayStation 2).




Red Faction 2 (2002, PlayStation 2).


Mason tiene a su disposición un buen arsenal de armas. Pero una que nunca falla, que siempre está ahí, es su fiel martillo pilón.

El paraje terraformado de Marte es como lo imaginamos tradicionalmente: áspero, desértico, rojizo... Mason podrá deambular libremente, aproximarse a los objetivos como guste y destrozar casi cualquier cosa que vea.




Buggies off-road, vehículos de transporte minero, tanquetas de asalto sustraídas al enemigo o robots de carga y descarga, Guerrilla dispone de un buen repertorio motorizado.





» (que abren un pequeño agujero negro) o un rifle que derrite materia y personas. El entorno está también plagado de tanques de combustible y demás elementos detonables que dañan los objetos colindantes. Y un vehículo, (de los muchos tipos que existen en el juego), bien dirigido y con la velocidad adecuada, puede atravesar casi cualquier pared, dañando o arrasando con tabiques y pilares maestros.

Como decía antes, podría defender que sólo el elemento de demolición pueda sustentar la jugabilidad de ***Red Faction Guerrilla***, porque todos los caminos no sólo parten de ella, sino que acaban conduciendo a ella. Como demuestra el mismo multijugador, que pudimos degustar en un reciente evento de prensa: en él los modos habituales de juego sufren una pequeña vuelta de tuerca para que la destrucción de estructuras sea primordial. Así, «capturar territorios» se convierte en un «demoler edificios», con un equipo intentando tirarlos abajo y el otro defendiéndolos e, incluso, reparándolos. Igualmente revisados acaban el resto de modos tradicionales, como capturar la bandera, que pudimos jugar en un mapa repleto de edificios y puentes; los cuales, tras varios minutos de juego, acababan hechos añicos, destruyéndose con ello las rutas de paso más obvias y obligando al jugador a agudizar el ingenio para una simple tarea de transporte.

Repito: aún a falta de catar el juego en su totalidad, parece que el giro hacia el protagonismo de la destrucción ambiental es total y acertadísimo. Otro ejemplo: las dinámicas habituales del multijugador se ven afectadas completamente por este giro. Así, cubrirse tras un muro no es en absoluto garantía de supervivencia (un martillazo puede tirar la pared abajo, junto con tu barra de vida). O acabar con el típico francotirador acampado en una torre con una sola vía de aproximación, pasa no tanto por llegar hasta él o jugar a su mismo juego desde otra posición, como por acercarse hasta la base de su atalaya... ¡y derribarla a porrazos! ¿Es o no maravilloso?

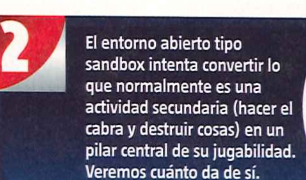
El multijugador está también mejorado por habilidades especiales en forma de mochila (ver cuadro en página anterior), y en la campaña hay más alicientes que detallaremos más adelante. Pero ***Guerrilla*** triunfará por las pequeñas nuevas dinámicas que genera, y lo condenadamente catártico que resulta demoler a martillazos *non-stop*.

Claves



1 Demoler edificios no sólo es una condición de victoria para la campaña de un jugador, sino que se convierte en una herramienta táctica (qué derribar, sobre qué o quién caerá) y en todo un gustazo.





2 El entorno abierto tipo sandbox intenta convertir lo que normalmente es una actividad secundaria (hacer el cabra y destruir cosas) en un pilar central de su jugabilidad. Veremos cuánto da de sí.






Héroe solitario posando en un puente de su ciudad. ¿No se parece un poco al prota de *Assassin's Creed*?






Las garras mutantes son una buena opción cuando te ves rodeado de enemigos con pinta de peligrosos.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



BURGUNDY
Una experiencia brutal y emocionante, aunque la duración y el nivel de dificultad aún son una incógnita.

Ilusionante
★★★★☆

Compañía
Activision
Programador
Radical Ent.
Género
Acción



Prototype

Conoce a Alex Mercer, el extraño héroe del videojuego más potente de Activision para este verano

La Quinta Avenida está llena de ciudadanos corriendo como locos, bichos mutantes, edificios cubiertos por una membrana sangrienta y soldados de gatillo fácil. Bienvenido al NY de ***Prototype***, uno de los títulos más adrenalínicos de la temporada. Teniendo en cuenta que **Radical Ent.** es la compañía que nos regaló hitos de la destrucción masiva como los últimos juegos de *Hulk* o *Scarface*, ya te puedes imaginar la clase de diversión macarra que encierra este ambicioso ***Prototype***.

Su protagonista es un personaje hecho a medida para un entorno hostil. Al comenzar el juego, Alex Mercer es un paciente amnésico al que le han inyectado el mismo virus que convierte a los neoyorquinos en zombis dementes. La diferencia es que a él le proporciona unos superpoderes realmente alucinantes: cuando muta, Alex puede crear unas garras de carne, planear sobre las calles, hacer *parkour* a lo loco, luchar contra tanques... Como un superhéroe, sólo que mucho más tenebroso.

Uno de los poderes más impresionantes de Alex es su capacidad para absorber la apariencia y la energía vital de todo el que se cruce por su camino. Así, nuestro (anti)héroe será capaz de infiltrarse en los edificios del gobierno e irá reuniendo la información necesaria para recomponer sus recuerdos. Por supuesto, no tardará en darse cuenta de que todo forma parte de una oscura conspiración...

Alex es como un superhéroe, sólo que mucho más tenebroso

Prototype es un *sandbox* apocalíptico que mezcla acción, terror, exploración y velocidad. El sistema de misiones se antoja muy completo: nosotros pudimos echarle un vistazo a una de las tareas más emocionantes de Alex. Se trata nada menos que de robar un helicóptero y, acto seguido, lanzar misiles contra algunos de los edificios más emblemáticos de Manhattan. Lo que más nos llamó la atención fue todo lo que el juego tiene de *free roaming* por una ciudad sumida en el caos (para ello, el mapa nos indica las zonas en cuarentena, que van cambiando a medida que vamos avanzando en la trama).

Los *fans* de los zombis están de enhorabuena: este juego se inspira directamente en las últimas pelis sobre el tema, como *Soy Leyenda* o *28 Semanas Después*. Sin duda, vamos a necesitar los superpoderes.





Podrás usar todo lo que tengas a tu alrededor para defenderte: desde coches hasta peatones inocentes.



ALEX MERCER Y SUS PODERES

Además de poseer una destreza sobrehumana en el combate cuerpo a cuerpo, el protagonista sabe manejar a la perfección todo tipo de armas.







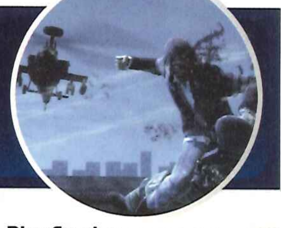
¡Las calles son un caos! Casi no tendrás tiempo para decidir quiénes son los buenos y quiénes los malos.



1 La posibilidad de explorar unos lugares tan familiares como terroríficos es alucinante. Esta no es la ciudad de Sexo En Nueva York, sino una pesadilla digna del mejor cine de terror.



2 La trama está llena de giros y sorpresas. Tu misión es ir coleccionando recuerdos para descubrir todos los misterios. Podrás acceder a ellos en cualquier momento e ir recomponiendo el puzzle.







Aunque el modo multi-jugador local sigue estando a la altura, se echa en falta un modo On-line.



PRIMERA IMPRESIÓN

CRONO
Notable apartado técnico y un sinfín de horas de cacerías para uno o más jugadores. ¿Qué más quieres?

¡Cazado!
★★★★★

Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
RPG de acción

Monster Hunter Freedom Unite

El título de PSP más vendido en Japón durante el pasado 2008 se prepara para arrasar en Occidente

Corría el año 2004 cuando el primer *Monster Hunter* para **PlayStation 2** empezaba a hacerse un hueco en las listas de juegos más vendidos de Japón. Desde entonces, la popularidad de esta franquicia no ha dejado de crecer y de ganar adeptos en todo el mundo. Por ello, **Capcom** no podía dejar de traer al territorio PAL, el que ha sido el juego más vendido en el país del sol naciente durante el año 2008.

Monster Hunter Freedom Unite se presenta como algo más que una ampliación sobre *Monster Hunter Freedom 2*. Aunque el desarrollo del juego y el apartado técnico se han mantenido inalterados, el abanico de armas, enemigos, misiones y escenas disponibles se ha aumentado considerablemente. Además, sólo para los jugadores veteranos, se ha añadido una nueva zona con un conjunto de misiones que no esperes superar jugando por tu cuenta.

Monster Hunter Freedom Unite es un RPG de acción un tanto atípico. Tu papel como cazador consistirá en acabar con todos los monstruos a través de diversas misiones. Lo que a simple vista parece una mecánica muy sencilla, propone una cantidad desproporcionada de horas de diversión, búsquedas y combates, tanto para un jugador como en campañas cooperativas de hasta cuatro jugadores simultáneos. Tanto el personaje como el desarrollo del mismo es completamente personalizable por el jugador. Así, deberás decidir en todo momento qué misiones son las adecuadas para tu tipo de personaje y cuales son mejor posponer o afrontar en una campaña cooperativa.

El juego promete una cantidad indecente de horas de cacería

Moviendo masas

El modo multijugador de *Monster Hunter* ha supuesto un auténtico fenómeno social en Japón. **Capcom** celebra festivales en los que se organizan cacerías en busca del mejor jugador. El año pasado, sólo en el evento de Tokio se juntaron más de 5.000 personas. Los campamentos de verano *Monster Hunter* de Okinawa son el punto de reunión de miles de *fans* deseosos de cazar el más grande de los monstruos. Incluso, algunos jugadores han llegado a acumular la friolera de más de mil horas de juego, que se dice pronto.

A LA VENTA 26 DE JUNIO





Los escenarios gozan de un altísimo nivel de detalle, colorido y profundidad.

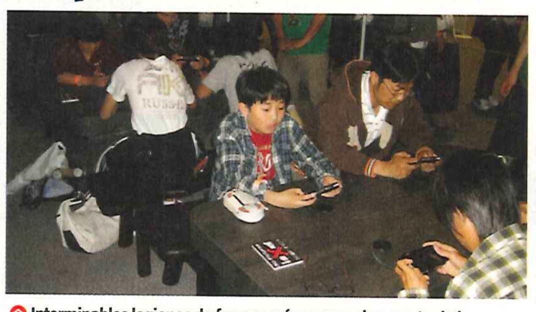




Tus inseparables compañeros Felynes te serán de gran ayuda tanto para recolectar objetos como para asistencia en cacerías.



Un fenómeno de masas



Interminables legiones de fans se reúnen para dar cuenta de las misiones más complicadas, intercambiar objetos y compartir secretos.



No podía faltar todo tipo de merchandising. Desde tazas de desayuno hasta colgantes, camisetas, libros de ilustraciones. Incluso varios mangas.



Claves

1 Los Felynes serán tus inseparables compañeros de viaje. Podrán desde obtener objetos especiales hasta viajar a las PSP de tus amigos.





2 Los jugadores más hardcore podrán cargar la partida de Monster Hunter Freedom 2 y pasar directamente a la acción del nuevo contenido.



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

The King Of Fighters XII

La saga de SNK cumple quince años con su primera entrega en HD y con las dos dimensiones por bandera

CONDE NEPOMUCENO
SNK reinventa su mejor saga aprovechando el tirón en el género de SFIV. Jugable como siempre, vistoso como nunca.

Artístico
★★★★★

Compañía **Ignition**
Programador **SNK PlayMore**
Género **Beat'em-up**

A LA VENTA 30 DE JULIO

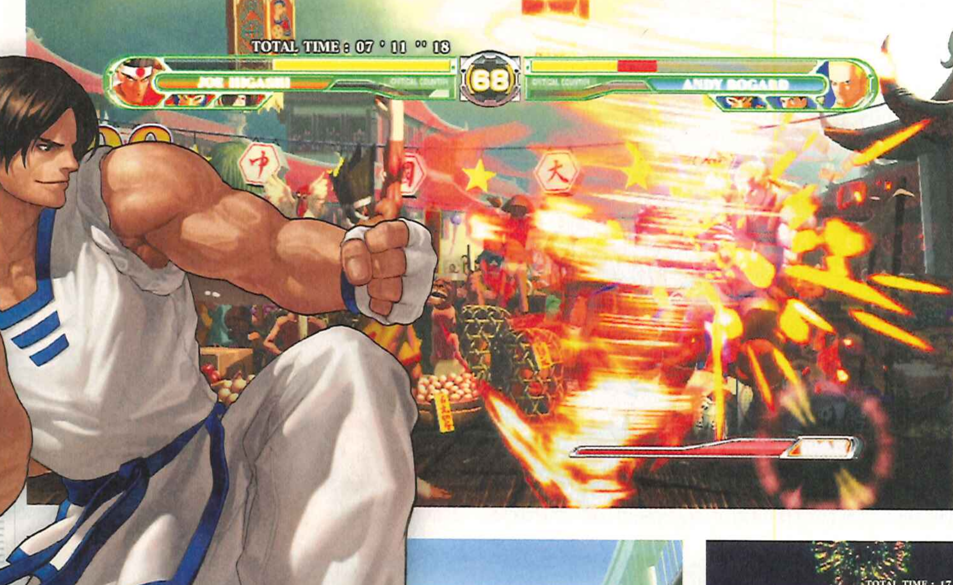
Desde **Capcom** se vaticinó que 2009 sería el año en el que volvería la lucha y, entre el éxito de *Street Fighter IV* y la nueva entrega de *King Of Fighters*, sólo podemos darles la razón.

La única saga capaz de plantar cara a *Street Fighter* cumple quince años y lo celebra con una nueva entrega repleta de novedades, entre las que destaca un estilo visual totalmente nuevo, con escenarios y personajes dibujados a mano y, al fin, en alta definición. Eisuke Ogura y Nona recogen el testigo de Falcoon en lo que a diseño se refiere para crear uno de los juegos de lucha en 2D más espectaculares que hemos visto. Tal es el detalle y la calidad con la que ha sido diseñado cada uno de los personajes del juego que **SNK** ha tenido que retrasar varios meses su lanzamiento; de hecho, confirmaron que para hacer cada uno de los personajes necesitaban 10 diseñadores gráficos y unos 16 meses de trabajo.

Nuevos gráficos, nueva jugabilidad
De nada serviría un rediseño visual si el apartado jugable no hubiera sufrido mejoras con respecto a las últimas entregas; las novedades en la jugabilidad de ***KOF XII*** son comparables a las presentadas por *Street Fighter IV*, ya que muchos de los personajes han recuperado sus movimientos originales, a la vez que se han introducido novedades al sistema de juego.

Su principal novedad es el gran salto gráfico con respecto a anteriores KOF

Eso sí, mientras Kyo ha perdido sus *combos* de puños para recuperar sus proyectiles de fuego «originales». Iori no tiene nada que ver con anteriores entregas: no tiene proyectiles, su *shoryuken* es muy diferente...
Las novedades jugables más significativas son la inclusión de nuevos ataques como el *Critical Counter* (disponible solo cuando su barra se rellena y útil para realizar *Custom combos*) y un movimiento increíblemente parecido al *Focus* de *Street Fighter IV*. De personajes exclusivos para consola y de su modo On-line hablaremos el mes que viene.







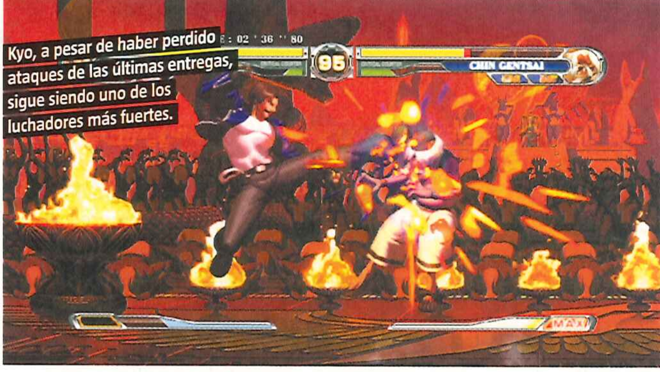


Fatal Fury sigue siendo el título que más personajes ha aportado a la saga King Of Fighters desde sus inicios.





KOF XII es el título que menos personajes tiene de la saga, aunque están más trabajados.



Kyo, a pesar de haber perdido ataques de las últimas entregas, sigue siendo uno de los luchadores más fuertes.

PURA ARTESANÍA LÚDICA

Todos los gráficos del juego, desde las intros hasta los personajes, pasando por los fondos, han sido dibujados de forma artesanal por equipos de hasta 10 diseñadores. Cada equipo empleó unos 16 meses en el diseño de cada personaje.



Algunos personajes como Kyo Kusanagi han recuperado los golpes especiales que tenían en sus inicios (en lugar de combo de puños, tiene el «proyectil» de fuego). Otros, como Iori, han cambiado radicalmente su repertorio de golpes y no conservan un solo movimiento especial de la era «pre-HD».





Ejecuta un Reversal mientras la barra de Critical Counter esté iluminada para confeccionar vistosos y mortíferos Custom combos.





2

Si dejas pulsados los dos botones de ataque fuerte, cogerás fuerza para realizar un ataque sospechosamente parecido al Focus de SFIV.





Como ocurre en carrera, el que más apure en la frenada es el que tiene más posibilidades de llevarse el gato al agua.







Con las motos de los equipos punteros, una buena salida puede ser suficiente para rodar en solitario toda la prueba.

SBK 09
Superbike World Championship

Black Bean Games logra el equilibrio perfecto entre la espectacularidad gráfica y la jugabilidad de un arcade

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Gráficamente superior y con mucha más sensación de velocidad. Habrá que esperar a ver la dificultad.

Ilusionante
★★★★

Compañía **Koch Media**
Programador **Black Bean Games**
Género **Conducción Carreras**

A LA VENTA 29 DE MAYO

Pelear contra el juego más popular de la competición más seguida en el mundo es un reto que se antoja siempre, como mínimo, titánico. La saga *SBK* lleva batallando con *Moto GP* muchos años y el empeño por superarlo parece que al final va a dar los resultados que se esperaban. ***SBK 09*** es el mejor *SBK* que hemos visto hasta la fecha y puede ser también el primero de la saga con posibilidades reales de plantar cara al todopoderoso título de **Capcom**. Su apuesta va a ser más calidad, más intensidad y la posibilidad de que compitan en red hasta ocho jugadores simultáneos en modo Campeonato.

Más real, más emocionante

Además de lo ya mencionado y todos los derechos de la competición oficial, la principal diferencia de ***SBK 09*** con su antecesor salta a la vista nada más arrancar el juego: una importante mejora gráfica que afecta desde las motos hasta los pilotos y escenarios. Todo es mucho más real y creíble, hay mayor sensación de velocidad y los recorridos no parecen ni tan desangelados ni tan fríos. El detalle se aprecia en elementos como los monos de los pilotos o unas motos que, ahora sí, contarán con daños. El estilo de juego seguirá siendo más cercano al *arcade* que a la simulación, pero ahora sin espacio para todo aquello que pueda hacerlo fantasioso. La jugabilidad parece que va a ser el punto más fuerte y se han introducido muchas mejoras para hacerlo más manejable, más intenso y con unos rivales más inteligentes. También parece muy interesante, a priori, la posibilidad de interactuar con los ingenieros de pista para realizar ajustes en tiempo real y a nuestro gusto en la moto y sacar el máximo rendimiento en carrera. El control, la gran clave del éxito o el fracaso en anteriores entregas, será tan sencillo o complicado como nosotros queramos hacerlo, a base de poner o quitar ayudas a la conducción. También, claro está, la dificultad podrá incrementarse indirectamente al optar por cualquiera de los equipos más modestos. Como no podía ser de otra manera, estarán presentes todas las pruebas del calendario de este año, así como los pilotos y escuderías oficiales que componen la parrilla de esta nueva temporada 2009.

La saga parece haber dado el salto de calidad que tanto esperan sus fieles







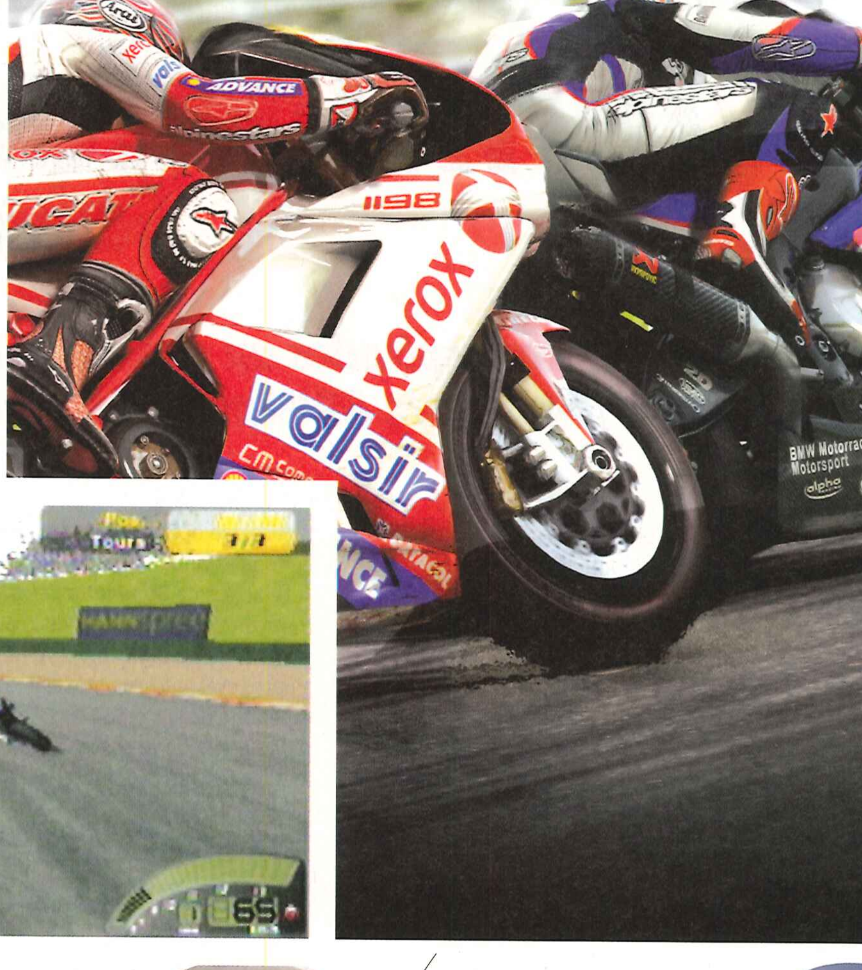
VERSIÓN PS2

Por su gran jugabilidad y tremenda espectacularidad gráfica, puede ser el candidato número uno al mejor juego de motos de PS2 en este 2009. Se nota muchísimo que le tienen tomada la medida a esta consola.



VERSIÓN PSP

Luce de maravilla en la excelente pantalla de la portátil de Sony y es, posiblemente, la versión más jugable de las tres betas que hemos probado hasta ahora.







Claves

1 Lo principal será siempre correr bien, pero en motociclismo en caso de igualdad todo se decide a la hora de frenar. El más rápido en el paso por curva suele ser el ganador.

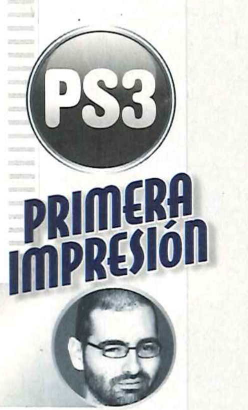


2 En esta entrega tendremos oportunidad de realizar ajustes en nuestra moto casi en tiempo real comunicándolos a nuestros ingenieros. Será fundamental ser precisos.



VERSIÓN BETA

Ante todo, un refugio. Como en tantos juegos de acción actuales, la cobertura no será una opción, sino una necesidad.



JOHN TONES
Perfecta compañía para uno de los blockbusters más esperados del año. ¿Será este el juego de Terminator que merecemos los fans?

Cibernético
★★★★★

Compañía **Warner Bros. Int. Ent.**
Programador **GRIN Studios**
Género **Acción**

A LA VENTA 29 DE MAYO

Terminator Salvation

Los juegos inspirados en películas tienen merecida mala fama, pero GRIN parece haber afilado el ingenio

El universo *Terminator* no ha tenido suerte en los videojuegos: salvo el delirante *Robocop Vs. Terminator* y el olvidado *Terminator 3: The Redemption*, el resto han sido adaptaciones más bien mediocres de las tres taquilleras películas, y todas con un problema de base: ¿cómo hacer un videojuego de acción cuando uno de los enemigos principales es prácticamente indestructible?

GRIN parece estar especializándose en salir airosa de retos insensatos y, sí, como podéis leer en este mismo número, ha hecho un espectacular trabajo adaptando la mecánica de balancín humano de *Bionic Commando* a los nuevos tiempos; además se ha tomado también muy en serio la naturaleza indestructible que define a los *Terminators* (¡demonios, si se llaman *Terminators*!) para darle un giro táctico a la acción en tercera persona de toda la vida.

La acción de ***Terminator Salvation*** transcurre dos años antes de la película y cuenta cómo John Connor va poco a poco revelándose como la última esperanza de la Humanidad. Los *Terminators* son ya bestias pardas de metal prácticamente indestructibles, y para vencerles habrá que tener en cuenta dos tácticas: primero, no descuidar la cobertura (aquí bastante fluida y con parapetos destruibles por el fuego enemigo, como vimos en *Wanted: Weapons Of Fate*, también de **GRIN**); segundo, aprovechar que los equipos humanos los forman varias personas para buscar los puntos débiles de los enemigos. Así, los *Terminators* atacarán con gran potencia de fuego, por tierra y aire, pero será tarea del jugador el escabullirse para localizar sus talones de Aquiles. Todo ello se completa, en la *beta* de tres niveles escasos que hemos visto, con unos niveles de conducción y tiroteo veloces y concisos, y la interesante posibilidad de un multijugador cooperativo que multiplicará las posibilidades tácticas de una acción que ya se promete algo más cerebral que la media de los juegos del género.

Los androides prometen ser tan resistentes como genuinos Terminators



TERMINATOR: SALVATION

Después de una incomprendida tercera entrega, veremos la rebelión de las máquinas, veremos nuevos modelos de Terminator y veremos, dicen, a Schwarzenegger.

Dado que uno de los componentes clave del juego, incluso en la campaña individual, es el trabajo en equipo, el multijugador cooperativo a pantalla partida es claramente uno de los grandes atractivos de Terminator Salvation. Estrategias más complejas y diversión doblada.

Los T-600 son una de las novedades más memorables del nuevo juego y la película: son modelos anteriores al popular T-800 (el que popularizó Schwarzenegger), y cuando están recubiertos de piel artificial tienen un aspecto lamentable.

T-600
¿Inquietante? Espera a verlo con piel artificial. Verás por qué los llaman «pellejos»...

Claves

1 La presencia de compañeros es imprescindible para que la acción avance: te proporcionarán fuego de cobertura, distracción para las máquinas e incluso municiones si te quedas sin ellas...

2 Estos robots arácnidos son los T-7-T, y son exclusivos del juego. Su único punto débil es la batería que llevan por detrás y el visor en forma de ojo de su frontal. Dispárales ahí y les noquearás unos segundos.



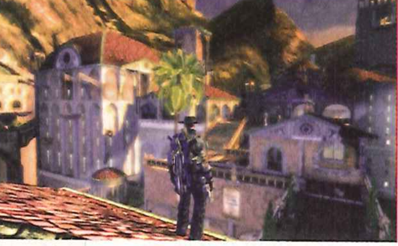


Los saltos al vacío se convertirán en una constante en tus avances por los «verticalizados» niveles de Damnation, llenos de plataformas, lianas, fosos y escaleras.

Máquinas de vapor y estructuras mastodónticas



El gran atractivo de Damnation está en su estética de western steampunk, lo que hará que muchos recuerden la desafortunada pero estéticamente curiosa película Wild Wild West.







PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

Tras unos cuantos retrasos (ya hicimos una preview de este juego hace meses, ¿recordáis?), llega el western steampunk de Codemasters.

Volátil

★★☆☆☆

Compañía
Codemasters
Programador
Blue Omega Entertainment
Género
Acción

Damnation

¿Otro juego prometedor que se queda a medias?

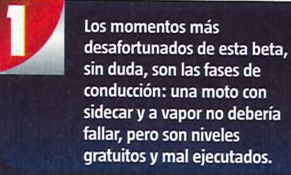
La estética *steampunk* es un auténtico caramelo para un diseñador de ficción: fundada oficiosamente con la novela de William Gibson y Bruce Sterling «*La Máquina Diferencial*» en 1991, plantea historias de ciencia-ficción, a menudo ambientadas en una época victoriana alternativa, en las que la fuerza de las máquinas de vapor ha invadido toda la producción industrial. Engranajes, máquinas demenciales, y construcciones gargantuescas son las señas de identidad de un subgénero que ha influido en películas como *Wild Wild West*, cómics como *La Liga De Los Caballeros Extraordinarios* y juegos como *Final Fantasy VI* o *Bioshock*.

Damnation bebe también de estas fuentes y plantea un juego de acción con aspecto de *western steampunk*, en el que las armas de fuego se mezclan con maquinarias gigantescas, minas infinitas y edificios insolentemente altos. La intención de **Codemasters** es la de ofrecer un juego de acción en tercera persona con estructura vertical, es decir, que tengan importancia los intercambios de plomo entre los personajes (un trío de héroes de fortuna que luchan contra un empresario que, en una realidad alternativa en la que la Guerra Civil americana ha durado varios años, tiene un plan para derrotar a los bandos unionistas y confederados de un solo golpe).

Por desgracia, la *beta* que hemos probado nos hace contemplar este juego con precaución: la supuesta libertad de acción no es tal y los niveles son más bien lineales, a pesar de la promesa de libertad verticalista. Ciertos problemas de dosificación de dificultad en las zonas con más acción y la esperanza de que el multijugador funcione tan bien como se promete nos hacen cruzar los dedos para que la versión definitiva del juego haya pulido una buena cantidad de detalles.

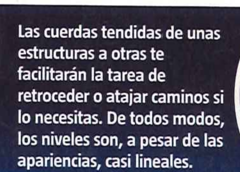






Los momentos más desafortunados de esta beta, sin duda, son las fases de conducción: una moto con sidecar y a vapor no debería fallar, pero son niveles gratuitos y mal ejecutados.





Las cuerdas tendidas de unas estructuras a otras te facilitarán la tarea de retroceder o atajar caminos si lo necesitas. De todos modos, los niveles son, a pesar de las apariencias, casi lineales.






Los saltos y vuelos son casi constantes y podremos realizar todo tipo de trucos.



DE LÚCAR
Para los amantes de las emociones fuertes y de las carreras salvajes en espacios abiertos contra los rivales más locos.

Vibrante
★★★★★

Compañía **Codemasters**
Programador **Asobo Studios**
Género **Conducción**

Fuel

Todoterreno... todo diversión

Para destacar en el género más prolífico de **PS3** hay que conocer bien los gustos de tus posibles usuarios y también afinar mucho en el estilo de juego. Con ***Fuel*** parece que ambas premisas se cumplen y los amantes de las carreras tipo *off-road* tendrán otro emocionante juego para demostrar sus habilidades. Se trata de una gran competición al más puro estilo *arcade*, con gran variedad de vehículos todoterreno, saltos acrobáticos y escenarios abiertos con miles de kilómetros por recorrer, en los que tendremos que usar el GPS para encontrar los caminos más cortos.

Emoción sin freno

Fuel es todo velocidad, todo espectáculo y sin un solo instante en el que poder bajar la guardia. Los recorridos están llenos de trampas y saltos y los rivales son de los que no dan tregua en ningún momento. Hay tres grandes niveles de dificultad que determinan las puntuaciones y una serie de retos que, tras superarlos, irán desbloqueando nuevas zonas del mapa además de monturas. Hay más de setenta de vehículos distintos; podremos pilotar toda clase de todoterrenos, *quads*, motos y camiones. El control es uno de los mejores que hemos tenido oportunidad de probar en el género y nos permitirá realizar maniobras casi impensables. Otro aspecto que nos ha gustado es que, además del modo principal y de los retos, ***Fuel*** contará con un poderoso editor de recorridos con el que podremos elaborar cualquier clase de escenario y estilo de prueba.

El apartado gráfico está muy cuidado y tanto los vehículos como el entorno son hiperrealistas. También contará con un modo multijugador en red con hasta dieciséis corredores simultáneos.

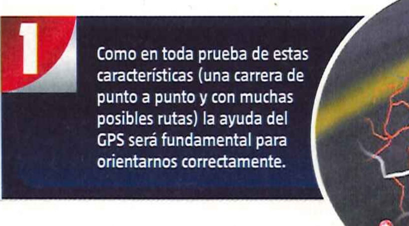




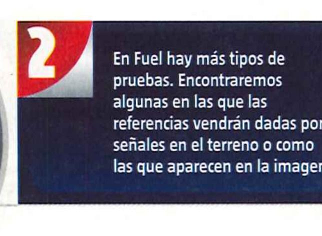

Hay más de setenta vehículos distintos. En esta imagen podeis ver una carrera con hovercraft.







Como en toda prueba de estas características (una carrera de punto a punto y con muchas posibles rutas) la ayuda del GPS será fundamental para orientarnos correctamente.



En Fuel hay más tipos de pruebas. Encontraremos algunas en las que las referencias vendrán dadas por señales en el terreno o como las que aparecen en la imagen.











PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY
Se han solucionado muchos problemas de la primera entrega, aunque técnicamente sigue fallando.

Malvado
★★★☆☆

Compañía **Codemasters**
Programador **Triumph Studios**
Género **Aventura/ Acción**



El motor gráfico del juego permitirá mostrar a un gran número de personajes a la vez.

Overlord II

El regreso del señor de las sombras

Parece que esto de ser malo, malísimo en un juego tiene mucho más tirón del que podría parecer, ya que de la primera entrega de *Overlord* se vendieron más de un millón de copias en todo el mundo. Ahora, los programadores de **Triumph Games** tienen casi a punto su secuela, que promete mejorar todos y cada uno de los aspectos de tan peculiar propuesta.

Arreglando el mundo

Parece ser que tras los sucesos acaecidos en el primer juego, el *Overlord* que lo protagonizaba desapareció de la faz de la tierra y, claro, la cosa se desmandó sin una mano firme que estuviera presente. Así pues, este particular universo ha sido «colonizado» por el Imperio Glorioso, una especie de homenaje a la época dorada de los romanos, pero con la visión tan peculiar a la que los programadores nos han acostumbrado. Aparentemente parece un régimen avanzado y tolerante, pero en realidad se trata de una organización decadente y corrupta.

Y aquí es donde entra en juego el nuevo *Overlord*, al que el jugador controlará durante su aventura. Los primeros compases de juego tienen lugar en las heladas tierras de *Nordberg*, donde los esbirros del malo, malísimo se encuentran bajo el ataque de las tropas del Imperio Glorioso. Tu misión será liberarles e ir construyendo poco a poco un ejército de seres de toda índole con el que ir reclamando zona a zona todo el territorio que te pertenece.

Realizando acciones tan edificantes como prender fuego a pueblos enteros, saquear instalaciones enemigas o acabar con los generales rivales, el nuevo *Overlord* irá mejorando además sus habilidades y aprendiendo nuevos conjuros con los que sembrar el pánico a su paso. Lo que aún no hemos podido descubrir es si esta secuela contará con modalidades multijugador, como la primera entrega.



Claves



El nuevo Overlord al que controlará el jugador cuenta con los mismos poderes y habilidades que su predecesor, aunque a lo largo de la aventura aprenderá algunos novedosos.





Como ocurría en el juego original, los que en un principio parecen los «buenos» de la función resultarán no serlo tanto, pues estarán poseídos por el ansia de poder y la avaricia.



SONIDOS

Envía ALTA PLAYSONIDO y el código al 7725
Ej: ALTA PLAYSONIDO BEBE al 7725

ALELUYA	¡¡¡Salvado por la llamada!!!	NODO	Igual que en los cine de antes
ALIEN	Asusta igual que en la peli...	NUEVO	"¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe partiéndose	ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien...
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico	PADRINO	se creeran que eres de la Mafia
BOOM	Asustarás a todos cuando te llamen	PAJAROLOCO	¿Te acuerdas del dibujo animado?
CASCABEL	Muy del oeste...¡Salvaje!	PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
CHAMPAN	¡POP! ¡Mensajeeeeeeeeeee!	PICAPIEDRA	YABADABADU!!!
CHITA	Igual que en la Jungla... ¡Exótico!	PISTOLA	Apágalo cuando vayas al banco
COLEGIALAS	Está sonando, está sonando	PITA	Anuncio Coca Cola
COSACO	Danzas rusas super divertidas	POLICIA	Todos se sentiran como en N.Y. al oirlo...
CRISTAL	Parece que se rompe de verdad	POROMPOMPON	...¡pero en versión borracho!
ESTORNUDO	No te preocupes No contagioso	PREGUNTA	...¡y hablarás con tu móvil!
ET	"ET teléfono mi casa"	R2D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?
EXORCISTA	"Coge el teléfono...!!!Cabrón¡¡¡"	RADIOTAXI	"...shhh 1 coche para ...shhhhh ..."
FOX	Intro de la Fox... ¡De cine!	RAPMALIGNO	El rap del Dr. Maligno
FRANCO	Españoles, Franco ha muerto...	RISA	Carcajada... Para mearse de risa
FRENAZO	Sorprenderá a todos los que te rodean	SUPERPIJA	Osea... te cojo el teléfono
GALLINA	Gallina imitando a. ¡Un Formula 1!	SUPLICO	"Por favor, que alguién me coja..."
GITANO	Ja payo, llevo lo' malacatone en ...	TARAREO	¡Agotador! ... pero sólo son niñas...
GOL	¡¡¡¡¡¡Gooooooooool!!!!!!!	TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli
GONG	Muy alto pero muy zen	TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela
IGLESIA	...y repicará cada vez que te llamen	TORMENTA	...¡y todos abrirán sus paraguas!
INFIERNO	Thriller, la carcajada...	VACA	Que le estarán haciendo a la pobre...
JUANPALOMO	Soy Juan Palomo yo...	VATER	¡Como si estuvieras en el baño!
KIKIRIKI	Cacareo ¡Igualito que en el campo!	VOMITO	¡Que asco! Almas sensibles, abstenerse
MACARRA	Coge el teléfono de una puñetera	WESTER	La música y los tiros del lejano oeste
MANOLO	"Cabeza Webo"	WESTERN	¡¡Cuidado!! ...Atacan los indios!!
MOTOR	Arranque de una harley davidson	YAVOY	Ya voy, Ya voy, Ya voy... con mucho ritmo

MÚSICA

Envía ALTA PLAYMUSICA y el código al 7725
Ej: ALTA PLAYMUSICA SUPER al 7725

Internacional

ACDC	Thunderstruck (intro)
SUPER	Superwoman
ALONE	Left outside alone
GONE	When Youre Gone
WAY	I want it that way
BOY	If I Were A Boy (Spanish)
LADIEZ	Single Ladies
CIRCUS	Circus (Tom Neville's Remix)
RADIO	Radio nowhere
YO	Yo (Excuse me miss)
TROUBLE	Trouble
ANGEL	There Must Be An Angel
SKANK	The Rockafeller skank
SORRY	A song for a sorry angel
LAW	Breaking the law

TOP

PACO	Encarnita Polo	Paco, Paco, Paco
QUIERO	Amaia Montero	Quiero ser
MUJER	Niña Pastori	Capricho de mujer
QUERIA	La Quinta Estación	Que Te Queria
ASI	Melocos	Asi
POWER	Il Divo	La Fuerza Mayor
LIFE	Kelly Clarkson	My life would...
AMOR	Malú	A esto le llamas amor
DUELE	Miguel Saez	Si te duele olvidala
RECUERDO	Ricky y Chambao	Tu recuerdo

Nacional

CUATRO	4 ''
MARIPOSAS	20 Mariposas
MOJADOS	Papeles mojados
AMORES	Amores dormidos
TONTO	Eres tonto
FUEGO	Fuego en el Fuego
HEMICRANEAL	Hemicraneal
FINAL	The final countdown
TENGO	Tengo un amor
MENTIAS	Mentías

Cine y TV

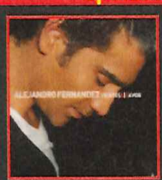
STORY	Love Story (BSO Love Story)
SOLA	Sola en el silencio (BSO física y química)
TOPGUN	Take my breath away (BSO Top Gun)
INDIANA	Raiders of the lost ark (BSO Indiana Jones)
BODA	BSO La boda de mi mejor amigo
AVIADOR	Moonlight serenade (BSO El aviador)
PANTERA	BSO La pantera Rosa
DANCING	I´ve had the time of my life Dirty Dancing
BOND	The James Bond Theme from Dr. No
GEISHA	Sayuri's theme (Memorias de una Geisha)

VIDEO-CLIPS

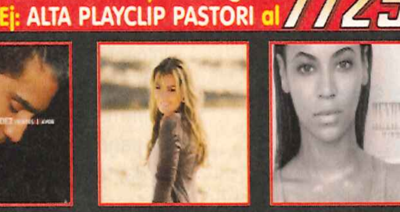
Envía ALTA PLAYCLIP y el código al 7725
Ej: ALTA PLAYCLIP PASTORI al 7725



ACDC


ALEJANDRO


AMAIA


BEYONCE





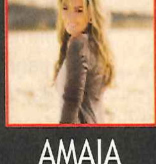
BRITNEY



CALLE13



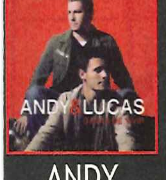
LOCO



KELLY



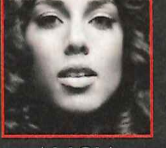
ANDY



ALICIA



PASTORI



MALU



FONDOS

Envía ALTA PLAYFONDO y el código al 7725
Ej: ALTA PLAYFONDO SPAIN al 7725

BASURA	EUSKADI	MENOS	RISA	AMO	DEDITO	SPAIN
CORAZON	PORKY	CINTA	BRUJA	SABINA	LUNA	GAY
DOG	CHE	DELFIN	CALAVERA	OSITO	TIBURON	CORAZON
MAN	NOT	GATITO	DEDO	HADA	PAZ	LEONES
SIEMPRE	LOBOS	INDIO	GYM	BESOS	UNICORNIO	RUFOS



JUEGOS

Envía ALTA PLAYJUEGO y el código al 7725
Ej: ALTA PLAYJUEGO OCA al 7725



AGUA · AMOR · ATAQUE · COCHES · MARTILLAZO · FUTBOL



TUTE · PARCHIS · BOLAS · SWAT · OCA · LOCALIZADOR

TEMAS

Envía ALTA PLAYTEMA y el código al 7725
Ej: ALTA PLAYTEMA HADITAS al 7725









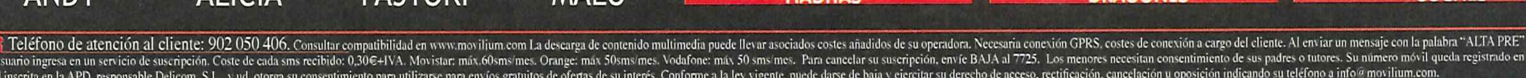








AVIONES	ACID	NOCHE
DELFINES	INDIOS	CHICOSGUAPOS
PERRILLOS	UNICORNIOS	CALAVERAS
VAMPIROS	DUENDES	BEBES
HADITAS	DRAGONES	COCHES



Teléfono de atención al cliente: 902 050 406. Consultar compatibilidad en www.movilium.com La descarga de contenido multimedia puede llevar asociados costes añadidos de su operadora. Necesaria conexión GPRS, costes de conexión a cargo del cliente. Al enviar un mensaje con la palabra "ALTA PRE" el usuario ingresa en un servicio de suscripción. Coste de cada sms recibido: 0,30€+IVA. Movistar: máx.60sms/mes. Orange: máx 50sms/mes. Vodafone: máx 50 sms/mes. Para cancelar su suscripción, envíe BAJA al 7725. Los menores necesitan consentimiento de sus padres o tutores. Su número móvil queda registrado en bdd inscrita en la APD, responsable Delicom, S.L., y ud. otorga su consentimiento para utilizarse para envíos gratuitos de ofertas de su interés. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja y ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición indicando su teléfono a info@movilium.com.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Agustín Murillo nos demuestra su fidelidad con esta gigantesca montaña de nuestras revistas. ¡Y que puedas seguir leyéndonos muchos años!



El padre de Diego, con casi 60 «primaveras», nos demuestra que nunca es tarde para jugar... ¡le saca 10 segundos al segundo clasificado!

El récord del mes



Arturo Martinez se ha tomado al pie de la letra la petición que le hicimos en el nº98: 100% de trofeos en KillZone 2.

Oda a Tombi!

CHRISTIAN RODRÍGUEZ. VÍA E-MAIL.

Creo que los que sepan qué juego es, compartirán esta opinión conmigo: hoy en día no se hacen juegos como antaño. No hay que desmerecer a los actuales para nada, porque hay juegos geniales y divertidos, pero no es lo mismo.

Aquél que, en su tiempo, tuvo la **PlayStation** «1» (ojo, que no la **PSone**) recordará cómo eran los juegos por aquel entonces. Simples y entretenidos a más no poder. Entre todos ellos, recuerdo con añoranza uno en especial, y ese no es otro que el ***Tombi!***. Esta saga, junto a *Crash Bandicoot*, definió qué era un plataformas, y fue uno de los mejores juegos que he visto jamás usando los *puzzles*. El pequeño salvaje de pelo rosa y pantalones verdes, su inseparable amigo Zippo y los malvados cerdos hicieron de este juego una verdadera obra de arte, que la publicidad no engrandeció en ningún momento. Tanto el ***Tombi!*** original como su secuela marcaron un antes y un después en el concepto de videojuegos. No había ni pistolas, ni enemigos a los que había que vencer via *QTE*, sólo platarformas, bellos escenarios y graciosos diálogos (todo en perfecto castellano).

Juegos así marcaron la infancia de muchos niños, que ahoran lo recuerdan como una gran serie. Pero el paso del tiempo y el desconocimiento de la existencia de este juego lo enviaron al olvido, y es una gran pérdida. Juegos como este realmente te hacían apretar el *DualShock* y no soltarlo hasta que no te apagaban la tele tus padres, y eso es lo que realmente hace falta hoy en día. Si no fuera porque la compañía que lo creó quebró, rogaría y rezaría para que hicieran una continuación, pero siempre me quedaré con la imagen del pequeño cavernícola dando brincos por doquier...



Nota de la redacción: El creador de ***Tombi!*** y del equipo de desarrollo que lo creó es Tokuro Fujiwara, que ha participado en el desarrollo de títulos como *Megaman*, *Resident Evil*, *Ghosts 'n Goblins* y *Extermination*. Aunque **Whoopee Camp** y **Deep Space** (antiguas compañías de Fujiwara) hayan desaparecido, el «maestro» (así le llama nada menos que Shinji Mikami, creador de la saga *Resident Evil*) sigue haciendo juegos, ahora con **Platinum Games**, y su próximo lanzamiento para **PS3** será *Bayonetta*, distribuido por **Sega**. ¡Que no se te escape!

Idea para PlayStation Store

ALBERTO SÁNCHEZ. VÍA E-MAIL.

Hola,me llamo Alberto y soy un gran fan de la revista PlayStation y cómo no, tambien soy fan de **PlayStation 3** (que en mi opinión es la mejor consola que se ha creado hasta ahora). Bueno, voy al grano. He pensado una gran idea para *PlayStation Store*, espero que os guste: Hay muchas personas que no tienen una tarjeta de crédito para comprar articulos en *PlayStation Store* y entonces se tienen que fastidiar sin poder comprar, por eso he pensado que **Sony** podía crear una tarjeta especial de puntos que se vendiese en tiendas de videojuegos y costase 20 o 25 euros. Sería mucho mejor para las personas que no tienen tarjeta y así incluso **Sony** se embolsaría más dinero, porque llegaría a un grupo de gente que ahora mismo no realiza ninguna compra por Internet. Espero que os haya gustado la idea.

Nota de la redacción: Actualmente, el sistema de compra On-line que sugieres se puede realizar tanto en Japón como en Estados Unidos, aunque no sabemos cuando llegará a nuestro país o, directamente, si algún día llegará. Esperamos que la gente de **Sony** lea tu propuesta y actúe en consecuencia, ya que no eres el primero que sugiere este sistema de pago para *PlayStation Store* y, sin duda, tampoco serás el último.

Los juegos malos... como la publicidad en Internet

PABLO GARRIDO. VÍA E-MAIL.

Al igual que en cualquier otro mercado, la crisis, recesión o como quiera llamarlo el gobierno está

«Hoy en día no se hacen juegos como antaño; Tombi! era una obra maestra»

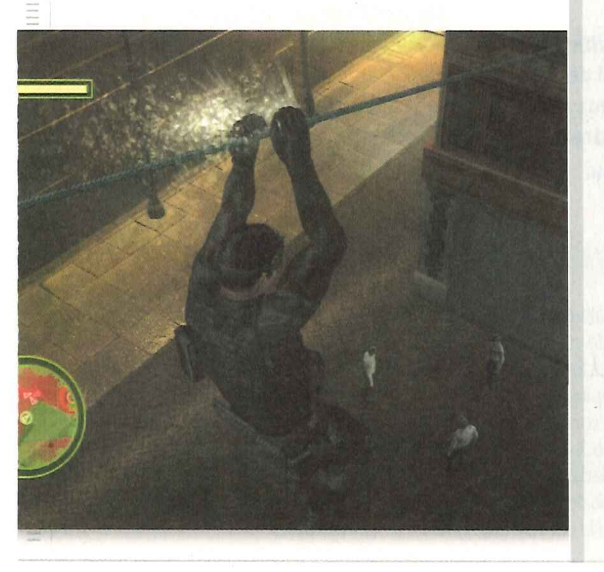
agudizando los sentidos de los jugones. Me explico: no sé muy bien si será un sexto sentido o la experiencia que te da el haber estado jugando toda la vida (y tener treinta años, claro), pero últimamente, cada vez que voy a comprar un juego, puedo distinguir perfectamente entre un buen título y uno mediocre... ¡incluso sin haber leído o visto nada sobre ninguno de los dos!

Es una sensación que se asemeja a lo que muchos, sobre todo los que llevamos más años «en esto» sentimos al navegar por Internet; los *banners* de publicidad y la información sin importancia desaparecen, se tornan invisibles o transparentes, dejándonos únicamente la información útil a nuestro alcance.

A estas alturas, no es difícil juzgar un juego por su carátula o por los textos y las capturas de la parte trasera de su caja; por mucho que las compañías se esmeren, no hay forma de maquillar un juego malo... al menos para los «viejos» del sector.

Con un poco de suerte, puede que la crisis acabe con los juegos mediocres y nos devuelva el mercado del videojuego tal y como era cuando la **PSone** llegó al mercado, allá por 1995.

«La crisis podría acabar con el catálogo de juegos mediocres»



ENVIADO ESPECIAL

Xain nos muestra la forma más sencilla y económica para convertir vídeos para verlos en PlayStation Portable y PlayStation 3:

En mi búsqueda por Internet tras un conversor fácil, «ligero» y, sobre todo, barato, di con la página de una pequeña compañía de software llamada Koyote (www.koyotesoft.com). Junto a una buena cantidad de diferentes aplicaciones, tienen disponible una llamada Free Video Converter, que permite convertir vídeos de casi cualquier formato imaginable en formatos compatibles con PSP y PlayStation 3. No tiene la mayor cantidad de opciones imaginables y no es rápido como el rayo, pero no se le puede pedir mucho porque es totalmente gratis.



Yoshinori Kitase, productor de *Final Fantasy XIII,* ha confirmado que el Blu-ray demo del juego que ya hace furor en tierras japonesas nunca llegará a Europa? Eso sí, al menos ha admitido que, muy posiblemente, la *demo* pueda disfrutarse previa descarga de *PlayStation Store*.

Capcom ha mencionado que planea poner entre 20 y 40 clásicos de **PSone** en *PlayStation Store* durante lo que queda de año? Entre ellos estarían sagas como *Street Fighter Alpha* y, por supuesto, *Resident Evil*.

El *hardware* de **PlayStation 3** es el encargado de mover la versión recreativa de *Tekken 6*? La placa en su versión para los salones se denomina *System 357* y, después de la creación de *Tekken 6*, **Namco** ya está ultimando los detalles de su nuevo título basado en el *hardware* de **PS3**: *Razing Storm*, un *shoot'em-up* creado por los artífices de la saga *Time Crisis*.

Monster Hunter Portable 2nd G sigue estando entre los cinco juegos más vendidos para cualquier consola del mercado nipón? La versión japonesa de *Monster Hunter Freedom Unite*, que llegará a nuestro país el día 26 de junio, sigue haciendo estragos en Japón, ahora en su versión *Platinum*.

Konami ha terminado cancelando la creación de un título llamado *Six Days In Fallujah*? Las críticas y la baja aceptación han provocado su cancelación.



¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



ETERNAL SONATA — **10**
GISELA FRAXANET
VÍA E-MAIL.
Aparte de una calidad gráfica maravillosa posee un gran diálogo que te hace reflexionar y unos personajes muy carismáticos, por no hablar de la fantástica música que te acompaña. Es un juego lleno de frescor que acabas con un buen sabor de boca y con ganas de volver a jugar, ya que posee distintos finales.



FALLOUT 3


JUAN MARTINEZ MOHEDANO
VÍA E-MAIL
Chicos, estamos ante el mejor *RPG* post nuclear del momento. Inmenso, vibrante, extremecedor y abierto. Tú decides cómo, cuándo y a quién hacer lo que se te pase por la cabeza. El juego más recomendable para los jugones.



BIONIC COMMANDO


NATHAN
VÍA E-MAIL
Aunque no llegué a disfrutar en su día del *Bionic Commando* original, he de admitir que el *remake* de **Capcom** me está haciendo disfrutar de lo lindo. Aporta una nueva forma de disfrutar del género *shoot'em-up* y, encima, lo adereza todo con un entorno gráfico increíble y una jugabilidad de infinitas posibilidades.

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



El E3 de este año podría convertirse en la feria de la PSP; por un lado, todos los rumores apuntan a la aparición de un nuevo modelo de portátil de Sony. Por otro, veremos las versiones portátiles de Soul Calibur y Tekken 6. ¡No podemos esperar!

Team ICO en PlayStation 3

¡¡¡Hola «Sonyerooos»!!! Os quería preguntar un par de cosas:
1 ¿Sabéis si saldrá alguna continuación del *SOTC* (*Shadow Of The Colossus*) u otro trabajo de Fumito Hueda, para PS3?
2 ¿Teneis alguna notícia más sobre *Red Dead: Redemption*, aparte de que llegará durante este 2009?
3 ¿*Project Zero 4* saldrá algún día en Europa y para PlayStation?

FANNY, VÍA E-MAIL.

1 Al parecer, Fumito Ueda y el **Team ICO** llevan mucho tiempo preparando su primer lanzamiento en **PlayStation 3** y hasta hace muy poco no conocíamos ningún detalle. Recientemente, en la GDC 09, Ueda-San reveló un detalle ínfimo pero importantísimo: el desarrollo de su nuevo proyecto tiene mucho que ver con *Ico*. No sabemos nada más; ni personajes, escenarios, argumento... pero es casi seguro que tendremos que manejar a un personaje que ha de abrirse paso mientras cuida de un acompañante.
2 Todo lo que sabemos es que el motor gráfico del juego será el mismo que el de *Grand Theft Auto IV* (*RAGE*) y que tendrás que encarnar a un forajido «de los malos» en su lucha por convertirse en un buen hombre y revelarse contra todo lo que era antes.



READ DEAD REDEMPTION. El Western vuelve a estar de moda y, esta vez, el motor gráfico de Grand Theft Auto IV será el que dé vida al título de Rockstar.

3 No y no. Respuesta negativa a las dos preguntas; el juego, diseñado por Suda Goichi, es exclusivo de Wii y ni siquiera llegará a nuestro país en ese sistema, ya que se supone que las bajas ventas han limitado el ámbito del juego al mercado japonés.

Fan de Call Of Duty

Hola tengo unas dudas que quiero solucionar, como gran fan de *Call Of Duty*:
1 ¿Cuando saldrá *Call Of Duty 6*? Si me respondéis, ¿es la fecha estimada o exacta?
2 ¿Hay algún juego de *Call Of Duty* para PSP?
3 ¿Se sabe algo de *Little Big Planet* para la portátil de Sony?
4 ¿Se sabe algo de una nueva entrega de *KillZone* para PS3?

PEDRO SOLANS, VÍA E-MAIL.

1 Si nos fiamos del tráiler mostrado por **Infinity Ward**, *Call Of Duty: Modern Warfare 2* estará disponible en todo el mundo a partir del día 10 de noviembre. Recientemente, Vince Zampella (jefazo de **Infinity Ward**) ha confirmado que ésa es la fecha definitiva de lanzamiento.
2 Solo hay un título de la saga aparecido para **PSP**, llamado *Call Of Duty: Roads To Victory*. Su temática es similar a todos los aparecidos antes de *COD4*: la Segunda Guerra Mundial.
3 El rumor poco a poco va tomando forma y ya parece casi confirmado que el próximo título de **Media Molecule** será una versión portátil de su increíble *Little Big Planet*. Si, finalmente, los rumores son ciertos, seguramente veamos las primeras imágenes del juego en el próximo E3.
4 Aún es demasiado pronto para



COMPATIBILIDAD ENTRE ROCK BAND Y GUITAR HERO

Entre todos los juegos musicales para PS3 y los instrumentos disponibles para ellos estoy hecho un auténtico lío; ¿qué nivel de compatibilidad entre instrumentos hay ahora mismo entre Rock Band y Guitar Hero?

SLASH, VÍA E-MAIL.

A estas alturas, después de varias quejas de usuarios y un par de actualizaciones, prácticamente todos los instrumentos son compatibles con Guitar Hero World Tour y Rock Band. La única incompatibilidad es la que presenta la batería de Guitar Hero World Tour con la primera entrega de Rock Band. Teniendo en cuenta que desde RB2 se pueden importar las canciones de la primera entrega y jugarlas (donde la batería de GHWT sí es compatible), la compatibilidad resulta prácticamente total entre los dos títulos músicales más importantes del mercado.

eso; después de *Acero y Titanio*, suponemos que **Guerrilla** seguirá aumentando las posibilidades del impresionante *KillZone 2* con *packs* de mapas. Pasará tiempo hasta que los desarrolladores holandeses decidan crear una nueva entrega de su saga.

Tekken 6 para PlayStation Portable

Saludos, tengo varias preguntas y espero que podáis resolverlas:
1 ¿Habrá un nuevo *God Of War* para PlayStation Portable?
2 ¿Habrá alguna versión nueva de *Tekken* para PSP, como Tekken 6?
3 ¿Y de *Naruto* (PSP)?

CRISTOBAL CUEVAS HARO, VÍA E-MAIL.

1 Es posible (y económicamente, una gran idea) que **Ready At Dawn** tenga preparada una nueva entrega de la saga protagonizada por Kratos para **PSP**, coincidiendo con la aparición de la tercera parte para **PlayStation 3**. No son más que suposiciones y, como decimos, sería una gran estrategia de marketing, pero nadie ha mencionado nada sobre un nuevo *God Of War* para **PSP**; si se confirma algo, será en el E3, eso seguro.
2 **Namco** ha confirmado recientemente que, junto a la versión **PlayStation 3** de *Tekken 6*, lanzará una entrega para **PSP**. No es de extrañar, sobre todo teniendo en cuenta el tremendo éxito que tuvo *Dark Resurrection* en la portátil de **Sony**. Y no solo eso: junto a *Tekken 6*, **Namco** ha anunciado también el lanzamiento de *Soul Calibur: Broken Destiny*, una versión muy especial de *Soul Calibur IV* para **PSP**, con una calidad gráfica como pocas veces hemos visto en una portátil y que podremos disfrutar en verano, antes incluso que *Tekken 6*.
3 **Atari** y **Bandai Namco** nos acaban de confirmar que *Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising* aparecerá este otoño en nuestro país.



EL TEMA DEL MES

¿Qué opinas del nuevo diseño? ¿Qué cambiarías?

Diseño vanguardista y toda la información

FRANCISCO JAVIER. VÍA E-MAIL.

El nuevo diseño de la revista ha sido toda una sorpresa; como siempre, seguís a la vanguardia del diseño sin descuidar en ningún momento la información, que en vuestro caso es mucha y de calidad.

Una de las cosas que nunca cambiaría de la revista es el suplemento de las guías, que son de lo más completas y me han sacado de apuros en más de una ocasión. Eso sí, no todo iban a ser halagos...

Aunque tengo acceso a Internet con mi PS3, echo de menos esa sensación de tener un Blu-ray repleto de demos. Los meses que llevásteis las demos, estaba deseando que cayera en mis manos el último número para poder sorprenderme con las novedades. No estaría mal que volvieran, pero de una forma algo «exclusiva». Me explico: estaría bien que Sony dejase algunas demos fuera de *PlayStation Store* y os las diera en exclusiva, sería una auténtica pasada poder disfrutar con juegos o *demos* sólo disponibles gracias a vosotros.

Sólo os falta un Blu-ray con vuestras partidas

«LA TRUCA». VÍA E-MAIL.

Entre el nuevo diseño, sobrio pero con mucho estilo, las guías que regaláis todos los meses, los análisis de los que, personalmente, creo que son los mejores periodistas del sector (aunque algunos se hayan quedado por el camino) y las exclusivas que nos brindáis todos los meses, creo que habéis dado con la fórmula perfecta.

Lo único que os falta, lo único que sería capaz de superar a la inmediatez y los medios de cualquier página web, es incluir algún tipo de Blu-ray con vídeos de los últimos títulos llegados a la redacción. No me refiero a los típicos vídeos que cualquiera puede encontrar en Internet, sino a vídeos grabados por vosotros, en los que juguéis a las últimas novedades.

Nuevo tema del mes para el nº 102.

«Queda poquísimo para la feria E3; ¿qué sorpresas esperas de la feria de este año? ¿qué te gustaría que mostrasen?»



DUDAS MENORES



¿Cuándo es la feria E3?

El Electronic Entertainment Expo de este año se celebrará entre los días 2 y 4 de junio en Los Angeles, como viene siendo habitual los últimos años. En la página web www.e3expo.com tienes toda la información sobre la feria, su localización, acreditación, etc.



¿Qué fue de I Am Alive de Ubi Soft?

Recientemente, **Ubi** cedió el testigo del desarrollo del juego a **Ubi Shanghai**, ya que según **Ubi**, la gente de **Darkworks** (sus creadores originales) tenía otra serie de obligaciones. Hasta finales de este año o principios de 2010 no veremos nada del juego.



¿Llegaremos a ver un MGS5?

Hideo Kojima, últimamente, solo habla de *Metal Gear* para decir que la última entrega finaliza la saga y, una vez en el mercado, para decir que prepara una nueva entrega. Por suerte, la última vez habló de un nuevo *MGS*, pero no sabemos cuando saldrá.

T!PS PSP

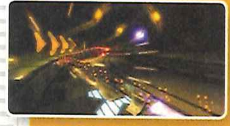




VELOCIDADES DE INFARTO EN PSP...



CON ALONSO
FORMULA ONE 09
(CODEMASTERS)
Vuelve la Fórmula 1 a nuestra portátil. Lo hará este año con todas las licencias y más calidad que nunca. Ya lo esperamos con ansias...



CON NAVES
WIPEOUT PULSE
(SONY C.E.)
La gran saga de naves espaciales de Sony C.E. aterrizó en PSP con nuevas pistas y prototipos pero la misma endiablada velocidad de toda la vida.



EN TIERRA
SEGA RALLY
(SEGA)
La vuelta en 2007 del gran clásico de los rallys nos encantó. Un motor gráfico apabullante y su gran jugabilidad nos terminó de enamorar.



1 =
RESISTANCE RETRIBUTION
evaluación 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado☐





2 =
PES 2009
evaluación 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami 29,95€. +16 años jugado☐





3 ↑
PATAPON 2
evaluación 8,9
La carismática tribu de los Patapon regresa a PSP para plantearte nuevos retos a ritmo de pum pum chaka chaka.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado☐





4 ↓
LOCO ROCO 2
evaluación 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas vuelven a PlayStation Portable con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años jugado☐

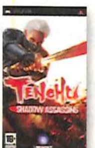


5 =
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
evaluación 9,4
La precuela de Final Fantasy VII nos pondrá en la piel de Zack. Una maravilla técnica y jugable.
Square Enix 39,95€. +16 años jugado☐

6 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
evaluación 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años jugado☐



7 ↑
BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
evaluación 8,0
¿Piensas que Zapatero es un actor de telenovela? ¿O que la capital de Álava es Tomelloso? ¡Entonces necesitas jugar a este Buzz!
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado☐



8 ↑
TENCHU: SHADOW ASSASSINS
evaluación 8,9
Estética oriental, acción y sigilo a parte iguales en el que es el mejor Tenchu aparecido en los últimos años.
Ubisoft 39,95€. +16 años jugado☐



9 ↓
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
evaluación 9,1
Las carreras callejeras más famosas regresan a PSP. Esta vez será en Los Ángeles. ¿Eres tú el más rápido de la ciudad?
Rockstar. 39,95€. +12 años jugado☐





10 =
PHANTASY STAR PORTABLE
evaluación 8,7
La saga Phantasy Star regresa mostrando su mejor cara. Te esperan muchas horas de acción y de búsqueda de ítems.
SEGA 44,95€. +12 años jugado☐

EL MEJOR DE...



AVENTURA ACCIÓN
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
39,95€ +18



CONDUCCIÓN
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
ROCKSTAR
39,95€ +12



LUCHA
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
39,95€ +16



SHOOTER
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16



DEPORTES
PES 2009
KONAMI
29,95€ +3



PUZZLE
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



PRINNY
THE ELF



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
NEMESIS



PATAPON 2
ANNA



PHANTASY STAR PORTABLE
LAST MONKEY



PATAPON 2
JOHN TONES

SBK 09
DE LÚCAR



ECHOCHROME
STAN BY



LOCO ROCO 2
WIKI

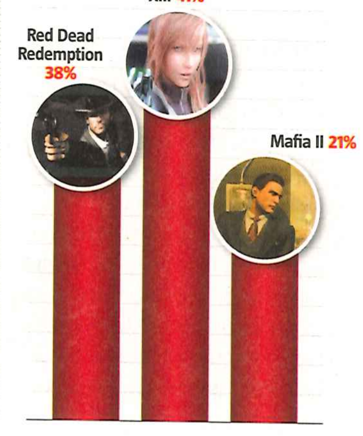
LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI-PLAT)
2. **FIFA 09** (EA SPORTS)
3. **X-MEN ORÍGENES: LOBEZNO** (ACTIVISION)
4. **REAL MADRID: THE GAME** (VIRGIN PLAY)
5. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.-PLAT)
6. **DRAGON BALL: EVOLUTION** (NAMCO-BANDAI)
7. **NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES** (NAMCO-BANDAI-PLATINUM)
8. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR-PLATINUM))
9. **TOMB RAIDER: ANNIVERSARY** (EIDOS)
10. **CASTLEVANIA: T.D.X.C.** (KONAMI)



LA ESTADÍSTICA
EL MÁS ESPERADO...

El verano se va acercando, y cada vez hay más noticias sobre los grandes juegos que saldrán a la venta este año. En la redacción tenemos cada uno nuestras preferencias, y hemos hecho una encuestilla para ver cuál es el juego al que más ganas le tenemos:



WIKI
siempre va de viaje con su PSP y...



LOCO ROCO 2. Siempre llevo a las bolillas más famosas de Sony conmigo. Su original jugabilidad me vuelve loco. **Sony C.E. 29,95 €. +3**



PES 2009. El fútbol de Konami sigue siendo insuperable en PSP, y este año con el modo Conviértete en leyenda aún más. **Konami. 19,95 € +3**



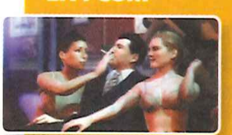
PATAPON 2. La segunda parte de la tribu de los Patapon llegó más exigente y con nuevos ritmos. Ya me queda poco para pasármelo. **Sony C.E. 29,95 €. +7**



La sugerencia del chef



MUCHA MAFIA EN PS3...



LA PROMESA
MAFIA II
(2K GAMES)
Todo apunta a que puede ser uno de los grandes del año gracias a la calidad de su acción, sus tiroteos y la ambientación de los 40. ¡Lo queremos ya!



LA SECUELA
EL PADRINO II
(ELECTRONIC ARTS)
En esta segunda parte encarnamos a Dominique, un importante capo a las órdenes de Michael Corleone. Un buen título, aunque algo corto.



EL PIONERO
EL PADRINO: DON CORLEONE
(ELECTRONIC ARTS)
El primer juego de mafiosos de PS3 tenía como protagonista a Don Vito. Una gran historia con algún problema técnico.




1 =
KILLZONE 2
evaluación 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo todo en uno.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado☐




2 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado☐




3 =
STREET FIGHTER IV
evaluación 9,4
La mejor saga de lucha en 2D de la historia llega a PS3 con nuevos luchadores y una jugabilidad rotunda, mejor que nunca.
Capcom 59,95€. +12 años jugado☐




4 =
RESIDENT EVIL 5
evaluación 9,3
Miedo, acción y unos zombis más temibles que nunca te esperan en el mejor survival action de la nueva generación.
Capcom. 59,95€. +18 años jugado☐




5 =
FALLOUT 3
evaluación 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 34,95€. +18 años jugado☐

6 N
INFAMOUS
evaluación 9,2
Un repartidor con poderes eléctricos en una enorme ciudad devastada. ¿Eres héroe o infame?
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado☐

7 N
BIONIC COMMANDO
evaluación 9,0
Acción y plataformas armado con un brazo mecánico. El clasicazo de 8 bits se reinventa para PS3.
Capcom. 69,95€. +18 años jugado☐

8 ↓
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
evaluación 9,1
La 2ª Guerra Mundial, recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. 69,95€. +18 años jugado☐

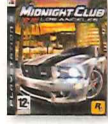



9 N
GUITAR HERO METALLICA
evaluación 9,0
El mejor repertorio de la mejor banda de Rock. Ponte en la piel de un «Four Horsemen» encima de un escenario.
Activision. 69,95€. +18 años jugado☐

10 ↓
TOM CLANCY'S H.A.W.X
evaluación 9,0
Conviértete en todo un piloto de cazas y elimina a todo el que se te ponga por delante con el potente multijugador.
Ubisoft. 69,95€. +12 años jugado☐

EL MEJOR DE...










AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
GRAND THEFT AUTO IV ROCKSTAR 69,95€ +18	MIDNIGHT CLUB: L.A. ROCKSTAR 59,95€ +12	STREET FIGHTER IV CAPCOM 59,95€ +12	FALLOUT 3 ATARI-BETHESDA 39,95€ +18	KILLZONE 2 SONY C.E. 69,95€ +18	FIFA 09 EA SPORTS 29,95€ +18	KILLZONE 2 SONY C.E. 69,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS











LITTLE BIG PLANET	GUITAR HERO METALLICA	BUZZ! QUÉ SABES DE TU PAÍS?	X-MEN ORÍGENES LOBEZNO	BIONIC COMMANDO	VIRTUA TENNIS 2009	ROCK BAND 2	FAR CRY 2
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	JOHN TONES	DE LÚCAR	STAN BY	WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI)
2. **X-MEN ORÍGENES: LOBEZNO** (ACTIVISION)
3. **FIFA 09** (EA SPORTS)
4. **KILLZONE 2** (SONY C.E.)
5. **EL PADRINO II** (EA)
6. **RATCHET & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO + DUALSHOCK 3** (SONY C.E.)
7. **METAL GEAR SOLID 4** (KONAMI-PLATINUM)
8. **MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE** (MIDWAY)
9. **COLIN MCRAE DIRT** (CODEMASTERS-PLATINUM)
10. **FALLOUT 3** (ATARI-BETHESDA)

GAME





DESCARGA DEL MES

STEEL&TITANIUM PACK: KILLZONE 2

Los dos primeros mapas descargables para el On-line de Killzone 2 ya están disponibles en PSN al precio de 5,99 €. Acero y Titanio nos llevarán a mapas con una composición mucho más dada a la guerra abierta que a las acciones tácticas. ¡Espectáculo puro!

STAN BY

A tope con los cascos y el belicismo multifacético.



COD 4. Vale, todo el mundo anda a vueltas con la Segunda Guerra Mundial y World At War. Pero, de momento, Modern Warfare es insuperable. **Activision. 69,95 €. +18**



KILLZONE 2. Cuando escapo al mareo crónico por hiperabundancia de blur, el juego de Guerrilla sigue atrapándome con su gran multijugador. **Sony 49,95 €. +18**



FALLOUT 3
Belicismo post-apocalíptico, o post-belicismo nuclear. Sea como sea, sigo deambulando por el páramo y cabreando a la Hermandad. **Bethesda 34,95 € +18**







TODO BOMBERMAN EN PS2...



DE DEPORTES
BOMBERMAN HARDBALL
(UBISOFT)
Un original juego de deportes que tenía como protagonista a Bomberman. Béisbol, tenis y golf, pero siempre con las bombas.



DE CARRERAS
BOMBERMAN KART DX
(KONAMI)
Bomberman también hizo sus pinitos sobre un Kart. Él y sus amigos corrían en circuitos llenos de trampas y obstáculos.



DE MINIJUEGOS
BOMBERMAN LAND 2
(HUDSON SOFT)
Todo un party game con tintes roleros. Podías pasártelo en grande con multitud de minijuegos. Lo malo, que no salió del lejano oriente.




1 =
FIFA 09
evaluación 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐




2 =
PES 2009
evaluación 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐




3 =
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐




4 =
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



5 =
SILENT HILL ORIGINS
evaluación 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años jugado ☐



6 =
SINGSTAR QUEEN
evaluación 8,6
Si crees tener la voz de Freddie Mercury o simplemente no la tienes pero quieres pasar un buen rato, éste es tu juego.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



7 ↑
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐



8 ↓
YAKUZA 2
evaluación 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años jugado ☐



9 =
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años jugado ☐



10 =
NEED FOR SPEED UNDERCOVER
evaluación 8,1
Vuelven las persecuciones con NFS Undercover. Nuevos circuitos y nuevos cochazos.
EA. 39,95€. +12 años jugado ☐



EL MEJOR DE...










Género	Juego	Compañía	Precio
AVENTURA ACCIÓN	SILENT HILL ORIGINS	KONAMI	29,95€ +18
CONDUCCIÓN	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS	THQ	44,95€ +12
LUCHA	NARUTO ULTIMATE NINJA 3	BANDAI NAMCO	44,95€ +18
RPG	ODIN SPHERE	SQUARE ENIX	39,95€ +12
SHOOTER	BLACK	EA GAMES	19,95€ +16
DEPORTES	FIFA 09	EA SPORTS	34,95€ +3
PARTY GAMES	SINGSTAR QUEEN	SONY C.E.	29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS











PERSONA 4 — **THE ELF**
GOD HAND — **NEMESIS**
GUITAR HERO WORLD TOUR — **ANNA**
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS — **LAST MONKEY**
RED STAR — **JOHN TONES**
SINGSTAR QUEEN — **DE LÚCAR**
SINGSTAR QUEEN — **STAN BY**
SINGSTAR QUEEN — **WIKI**

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI-PLATINUM)
2. **NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4** (NAMCO-BANDAI)
3. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
4. **FIFA 09** (EA SPORTS-PLATINUM)
5. **PACK TRILOGÍA PRINCE OF PERSIA** (UBISOFT)
6. **RATATOUILLE** (THQ)
7. **X-MEN ORÍGENES: LOBEZNO** (ACTIVISION)
8. **WALL-E** (THQ)
9. **TRIVIAL PURSUIT** (EA)
10. **DRAGON QUEST VIII: EL PERIPLO...** (SQUARE-ENIX)

GAME

A QUÉ JUEGA ... El Sueño De Morfeo

PES 2009

Los chicos de El sueño de Morfeo probaron el Pro Evolution Soccer 2009 allá por el otoño del año pasado ¡y desde entonces no han dejado de jugarlo! Para ellos ya se ha convertido en un clásico imprescindible durante sus giras.

LUCKY

Disfruta mucho (o más bien poquito) con las sagas de...



RATCHET & CLANK. Todo un descubrimiento. Completo como pocos y con mucho humor. De los que me enganchan hasta las tantas de la madrugada.
Sony C.E. 39,95 € +3



SINGSTAR. ¿Y quién no ha echado horas y horas con este juego? Para sacar ese lado divo o escandaloso que todos llevamos dentro.
Sony C.E. 29,95 €



DBZ BUDOKAI TENKAICHI. Cuando se tiene un primo al que no le gustan las plataformas y se pasan muchas horas en su compañía, terminas jugando con él.
Bandai Namco. 59,95 €


CONCURSO
AFRO SAMURAI
PLAYSTATION 3
18+
www.pegi.info
SAMUEL L. JACKSON
RZA
namco
AFRO
AFRO SAMURAI
PLAYSTATION 3
namco
18+
www.pegi.info

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial, Bandai Namco y Atari te invitan a conseguir fantásticos premios exclusivos de Afro Samurai para PS3. Si quieres optar a uno de los 25 lotes de juegos y regalos que sorteamos, envíanos una foto tuya vestido de samurái antes del 14 de junio de 2009.

REGALAMOS

10 LOTES DE JUEGO + CAMISETA

15 LOTES DE JUEGO + CAMISETA +BANDANA

¿Cómo participar?

¡Envíanos tu foto! Para celebrar el último lanzamiento de Bandai Namco y conseguir uno de los 25 lotes exclusivos de Afro Samurai te proponemos un divertido concurso. Envíanos una foto tuya, de amigos o familiares vestidos de samurái a la siguiente dirección afro.ps@grupozeta.es antes del 14 de junio (en formato .jpg y que no ocupe más de 2MB) y podrás ser uno de los afortunados ganadores.


en junio
MAN
ESTAS EXCLUSIVAS
GAFAS
DE SOL
PARA EL VERANO
DOS MODELOS A ELEGIR
DISEÑADAS POR
MULTIOPTICAS
mod. Blues
mod. Safari
¡No te quedes sin ellas!
UN NÚMERO FRESCO
Extra Belleza, ensamieto Positivo, Will Ferrell,
Patxi López, Beyoncé, Especial Tenis, Bar

PlayStyle

ZONA VIP
¡LA ENFERMERA MÁS POPULAR DE LA TELE AUSCULTA NUESTRA PSP!

TERMINATOR SALVATION
JOHN CONNOR CONTRA SKYNET Y SU EJÉRCITO DE TERMINATORS

Moda
Aires de skater para este verano

Música
Vega nos cuenta cómo ha sido y es su Metamorfosis

Tecnología
Nuevos instrumentos GH y gadgets para pasarlo bien

Rincón del Jugón



Rod Abernethy, compositor de BSO de juegos como Dead Space, se ha encargado también de las melodías de Wheelman. «He tratado de dar un toque cinemático que reflejara las tradiciones de España, pero con un poderoso estilo

Te recomendamos



LOS PECES
Ocho brazos para...

★★★★☆

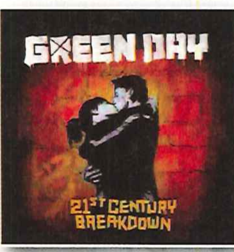
Supervivientes del naufragio de su anterior discográfica, el dúo zaragozano regresa con un segundo trabajo repleto de melodías con encanto, textos inteligentes y buen gusto generalizado, que supone un más que apreciable salto cualitativo con respecto a su debut homónimo (2005) que tanto encandiló a la crítica más inquieta. Y, por cierto, nada que ver con Amaral... / **Warner Music**



LOS DELINQÜENTES
Bienvenidos a la...

★★★★☆

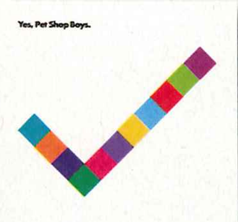
Remontando el *shock* que supuso la trágica desaparición de su primer cantante, el dúo sevillano se suelta el pelo en este disco: rumba, tangos, bulerías, toneladas de descaro callejero, inyecciones masivas de *reggae*, *rock* y psicodelia, aliento *pop* y una nómina de colaboradores incontestable: Kiko Veneno, Julieta Venegas, José Soto «Sorderita»... Un alarde. / **El Volcán Música**



GREEN DAY
21st Century...

★★★★☆

Inventores del problemático género conocido como «ópera punk», los *skaters* de *Berkeley* apuestan por repetir la jugada que les devolvió a los primeros puestos de las listas con *American Idiot* en 2004, y entregan una nueva obra «conceptual», de temática comprometida y gesto grave, que funciona con la misma precisión y efectividad que su predecesor. Inoxidables. / **Warner Music**



PET SHOP BOYS
Yes

★★★★☆

Casi 25 años después del lanzamiento de su primer *single* (*West End Girls*, 1984), el dúo Chris Lowe-Neil Tennant pone en circulación su décimo disco, con el sonido más *fashion* del momento (cortesía del colectivo **Xenomanía**) para vestir de noche sus habituales dardos contra la estupidez humana y sus implacables melodías. Siempre iguales, siempre diferentes. / **EMI**



Labuat

Después de la polémica... llega el disco

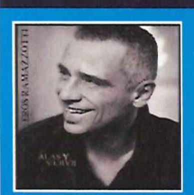
Bajo la dirección de Risto Mejide, auxiliado a los controles por *The Pinker Tones*, se presenta este proyecto, encabezado por la vocalista Virginia Maestro, ganadora de la VI edición del omnipresente *Operación Triunfo*. Una variada y colorista colección de canciones (*pop* melódico con regusto 70's) debidamente aderezadas con ráfagas de *soul*, detalles brasileros, pellizcos de *funk* y algún destello *rockero*, por obra y gracia de una excepcional banda de acompañamiento, formada por Pedro Andrea, Alberto Zapata, Yuri Nogueira... Un nuevo éxito de la inagotable factoría OT.



LABUAT
Labuat
Sony Music
★★☆☆☆



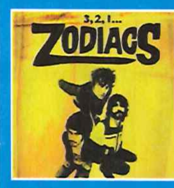
Otros lanzamientos



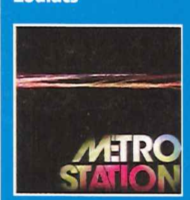
ALAS Y RAÍCES
Eros Ramazzotti



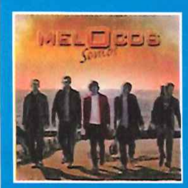
LAS COSAS QUE NOS HACEN SENTIR BIEN El sueño de...



3,2,1...
Zodiacs



METRO STATION
Metro Station



MELOCOS
Somos



VEGA METAMORFOSIS

METAMORFOSIS. Con reminiscencias vintage y alejándose por completo de la línea «cantautor», Vega nos sorprende con su tercer trabajo.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Se dio a conocer en la 2ª edición de OT y en palabras de la cantante: «Tengo el título de la oveja negra de OT, cosa que me hace gracia. Si lo ven así será porque no encajo en los parámetros de OT (risas), y me alegro».

CDETECA
India (2003), Circular (06), Metamorfosis (09).

DE QUÉ VA
De luchadora, trabajadora y es invulnerable a las normas de la industria. Para muestra, Metamorfosis.

Entrevista con...

VEGA

«Más de una vez se me ha pasado por la cabeza salir en un concierto con la guitarra del Guitar Hero»

***Metamorfosis*, ¿a qué se debe el título del disco?**
A mi cambio de actitud, estaba cansada de la estética que tenía antes, en plan niña compositora con canciones tristes. En este disco hay más de *rock'n'roll*, me he cortado el pelo... ¡necesitaba un nuevo *look*! Estaba aburrida, quizá ha sido la crisis de los 30... 29 años de melena larga, 29 años musicalmente en la misma línea. Ahora quiero divertirme en los conciertos, he pensado incluso en salir al escenario con la guitarra del *Guitar Hero* (risas).
Con éste ya son tres discos en seis años... ¡No está mal!
Metamorfosis es la confirmación y el premio a siete años de trabajo, en los que me he mantenido invulnerable a la industria y he hecho lo que he querido y como he querido.
Pues es una suerte, sobre todo en los tiempos que corren...
Pues sí. He salido de un fenómeno de TV, de un *reality show*, que sólo sirve para darte a conocer y no para tener trabajo. Ya he visto no sé cuantas ediciones y a día de hoy sólo recuerdo a tres o cuatro concursantes. Quizá yo haya sobrevivido porque soy cantautora y me lo he trabajado mucho. No soy un «producto» de millones de masas, pero no me importa, mi meta era poder vivir de la música.
¿Crees que la música debería cumplir una función social?
La música ha de llenar la vida de las personas, ha de entretener. Soy partidaria de tocar temas sociales, pero desde un punto de vista personal. No me gusta hacer política con la música. Es una cosa que no soporto.
¿Un *single* de tu disco para un *SingStar*?
¡Umm, *SingStar*! Me tiene amargada. Me lo paso pipa con él, ¡pero mis amigas sacan mejor puntuación que yo! Y ya sé por qué, porque te premia por cantar lo más parecido al cantante original. Así que, en el momento que tienes tu propia manera de cantar, jamás sales de aspirante. Eso sí, si metieran en un *SS*, *Lolita* (*Metamorfosis*), las iba a arrasar.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



BEA SEGURA

LA ACTRIZ AUSCULTA NUESTRA PSP

La ex-enfermera del SAMUR más televisiva examina la portátil mientras sugiere a la industria del videojuego dos títulos: uno de Acting y otro sobre clásicos españoles...



Aunque su nombre aún no es popularmente conocido, su rostro sí. Cada miércoles, a eso de las 22.30 h., durante más de dos años se ha colado en centenares de hogares con su uniforme del SAMUR y su estetoscopio colgado al cuello, siempre lista para socorrer al primer «precipitado» que se cruzara en su camino. ***«Al terminar la última temporada, decidí buscar nuevos retos, con el riesgo que eso conlleva: no encontrarlos. Pero mi lema es "el que no arriesga no gana"; y es que, trabajando en una serie semanal, te salen muchas ofertas de trabajo pero no las puedes hacer porque te has comprometido con la serie»***, cuenta la actriz y continúa: ***«además, también necesitas reciclarte... ¡sería genial que Sony hiciera un videojuego de acting! Que te enseñara a actuar, como un SingStar lo hace con los que cantan, que les muestra cómo mantener el tono correcto en las canciones; el juego para aspirantes a actores sería muy sencillo: tendría que ser un juego multiplayer para un mínimo de dos jugadores y los modos de juego serían improvisaciones. La Play actuaría de árbitro dando a los actores señas de cómo continuar la escena»***. Con cada frase que pronuncia sobre su trabajo, lo lleva al terreno de los videojuegos... es una auténtica jugona y como tal sigue dando ideas a los desarrolladores de videojuegos: ***«también podrían crear un juego basado en una obra de Calderón, de Lope de Vega o de cualquier otro clásico español. Por ejemplo, El Cuerdo Loco (obra con la que ha estado de gira) tiene un argumento muy interesante con enredos palaciegos, asesinos, persecuciones... Sería un puntazo que incluso los diálogos se mantuvieran en verso, "¡muere para que seas el primero en caer en mi venganza!" (risas)»***, explica Bea.

Sería genial que Sony hiciera un videojuego de Acting

Pero no sólo de videojuegos y *Hospital Central* vive Bea, en su currículum albergan títulos de largometrajes como *Salvador, Skizo, Haz Conmigo Lo Que Quieras*... y una que aún está por estrenar del director novel Gabe Ibáñez, *Hierro*, donde actúa junto a Elena Anaya. Aún le quedan muchos sueños por cumplir, como interpretar a un personaje histórico, Juana de Arco, y dar vida a una heroína como Faith, pues se confiesa toda una fan de ***Mirror's Edge***. ***«Sería interesante ver cómo un director lleva a la gran pantalla un juego en primera persona y la visión vertical de la que hace gala el videojuego»***, explica la actriz. Bea, ¡a nosotros también nos gustaría verlo!

A QUÉ JUEGA Bea...

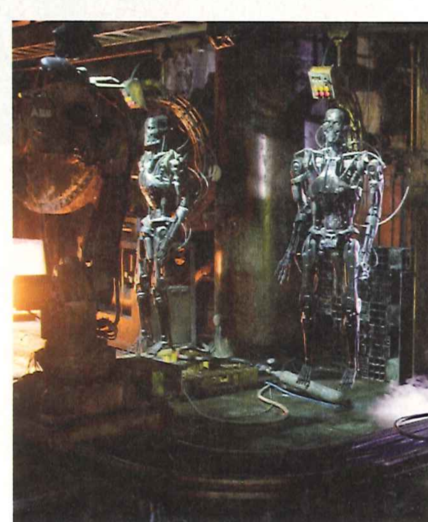
Confiesa que ha echado horas y horas jugando a Mirror's Edge y el personaje de Faith le ha enamorado: «su fortaleza es admirable, es como Juana de Arco». Sin embargo, los juegos de guerra o de rol le horrorizan «son dos géneros que me aburren muchísimo», explica Bea.

POR ANA MÁRQUEZ

PlayStyle

Cine

TERMINATOR SALVATION

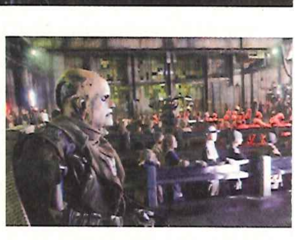


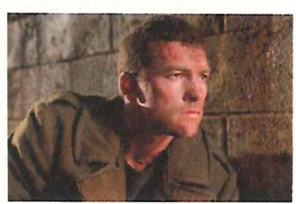
Bienvenidos al futuro, ¡esta vez, es la guerra!

La última entrega de la franquicia, que convirtió en estrella a Schwarzenegger, terminaba con un holocausto nuclear y la muerte de seis billones de personas. ¿Cómo se plantea una nueva secuela después de eso? Fácil: no se plantea.

Terminator Salvation no es *Terminator 4*, sino el inicio de una nueva y ambiciosa saga. Ya no estamos ante un *thriller* de viajes en el tiempo, pero sí ante una cinta bélica ambientada en un mundo post-apocalíptico. Los mayores referentes son *Aliens* (de James Cameron, creador de esta saga) y la serie *Battlestar Galactica*. A los *fans* de los *cylon* les va a sonar el argumento: Marcus Wright (Sam Worthington) es un *Terminator* que se cree humano. Será John Connor (Christian Bale), líder de la resistencia contra las máquinas, quien decida si dice la verdad o si es un espía de *Skynet* dispuesto a atacarles desde dentro...

Ambientada en un 2018 poco acogedor y dirigida por el especialista en acción loca, McG, ***Terminator Salvation*** promete ser el taquillazo más oscuro del verano. Si los *Transformers* se lo permiten, claro. Así que, vamos a tener dos pelis de androides gigantes en un mismo mes... *Optimus Prime* contra el T-800. ¡Y sólo puede quedar uno!

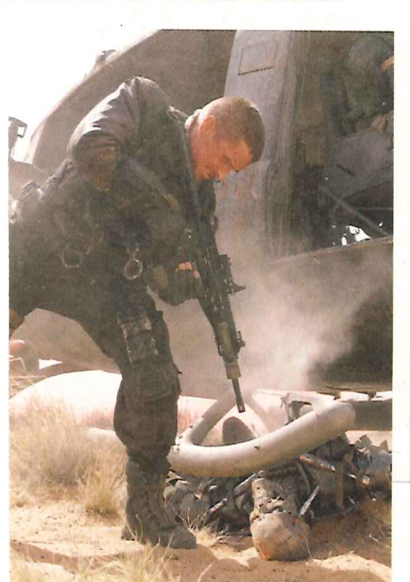






Título original
Terminator Salvation
Director
MCG
Reparto
Christian Bale, Sam Worthington, Bryce Dallas Howard, Michael Ironside
Género
ACCIÓN APOCALÍPTICA
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
SONY PICTURES
terminatorsalvation.com

McG es conocido por la saga de Los Ángeles De Charlie: nada que ver con el look de este nuevo Terminator.





PONYO EN EL ACANTILADO

«¡Me alegro de estar aquí!»

Título original
GAKE NO UE NO PONYO
Director
HAYAO MIYAZAKI
Reparto
Película de animación
Género
FANTASÍA
País de origen
Japón
Distribuidora
AURUM
www.aurum.es

Es lo que Ponyo dice, un pez con cara de niña que sólo podía crear y dar vida en 2D, con el encanto e ilimitado carisma que caracteriza su obra, el japonés Hayao Miyazaki. Y nosotros reconocemos que «nos alegramos de conocer a un nuevo personaje» de este genial artista que roba el corazón, tanto a niños como a adultos, con cada una de sus fantasías. *Mononoke, Chihiro, Totoro* o *Porco Rosso* quedarán ya en nuestras retinas para siempre junto a esta pececita que quiso ser humana. Una evocadora historia a lo «sirenita» pero muy alejada de la tristeza de Andersen y con la chispa de Miyazaki.



LOS HOMBRES QUE NO AMABAN A LAS MUJERES

Genial adaptación europea de un thriller

Estamos ante la adaptación del primer libro de la trilogía de un genial escritor sueco llamado Stieg Larsson. *Millennium* es una de las sagas literarias más vendidas en Europa y seguro que conoces a alguien que esté sumergido en su apasionante lectura. No dejes de disfrutar de este *thriller* de ritmo trepidante que consigue retratar unos protagonistas crudamente reales en una historia que te engancha hasta el final. El lenguaje del cine es universal y este filme es la prueba de que no sólo Hollywood sabe entretener. La alternativa europea a los *blockbusters* que inundan las pantallas.

Título original
Millennium 1
Director
NIELS ARDEN OPLEV
Reparto
Michael Nyqvist y Noomi Rapace
Género
INTRIGA
País de origen
Suecia
Distribuidora
VERTIGO FILMS
vertigofilms.es

OTROS ESTRENOS

Star Trek

Space Opera 11.0

J.J. Abrams resucita a esta leyenda del *sci-fi* partiendo de cero y presentando a unos jovencísimos James T. Kirk y Spock. Seas o no un *Trekkie*, no deberías perdértela. Espectáculo y guiños al universo de Gene Roddenberry garantizados.

Los mundos de Coraline



Un milagro stop-motion

Henry Selick (dtor. de *Pesadilla Antes De Navidad*) y Neil Gaiman desafían al uso del ordenador con esta prodigiosa creación en *stop-motion*, filmada en 3D. Hay que verlo para creerlo.

Noche en el Museo 2

Stiller «la lía parda» en el Smithsonian

La fantasía y la comedia para todos los públicos vuelven a darse la mano en esta secuela, con invitados tan especiales como Einstein, Iván el Terrible, Napoleón o Al Capone.

TRÁILERS



FAME

www.generationfame.com

La pandemia de los *remakes* alcanza a uno de los iconos ochenteros: *Fama*. Eso sí, el tráiler no desvela si en la nueva versión veremos a Bruno Martelli y al saltarín Leroy.



BIG MAN JAPAN

www.sixshooterfilmseries.com/bigmanjapan

Y frente al *remake* sin sentido, la «bizarrez» del *sci-fi* japonés. Jamás llegará a España fuera de los festivales, pero el tráiler es brutal.

POR SUNSHINE, NOEL CEBALLOS Y BRUNO SOL

Con
Kristen Stewart, Robert Pattinson
Directora
CATHERINE HARDWICKE
Audios
Castellano, inglés en 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Aurum
31,95€ (Ed. 2 Blu-Ray)
17,95€ (Ed. 1 DVD)
23,95€ (Ed. 2 DVD)
64,95€ (Ed. DVD Joyero)





Los extras, incluso en la edición simple de DVD con contraportada de álbum. En BD un disco llenito de contenidos adicionales.

La película en sí, a algunos puede resultar algo empalagosa y con un desenlace a lo «continuará», y así será...

CREPÚSCULO

Evocando a jóvenes ocultos y rebeldes sin causa



Nuevo fenómeno adolescente cuyo impacto irá llegando por entregas, como viene siendo habitual en este tipo de productos. Este ***Crepúsculo*** es la adaptación de la primera novela de una serie sobre pálidos y melancólicos vampiros de la escritora estadounidense Stephenie Meyer. La fórmula es tan simple como efectiva: historia de amor tipo, al estilo de *Romeo y Julieta* o *West Side Story*. Dos chicos guapos enamorados a pesar de pertenecer a mundos diferentes. El joven actor británico Robert Pattinson lleva un encrespado tupé y una mirada triste que nos recuerda al malogrado James Dean. La ingenua humana que se queda embelesada por el guaperas de turno, a lo Natalie Wood, la interpreta Kristen Stewart. Al final, mucho romanticismo que arrasó en pantalla tanto como lo está haciendo para el mercado doméstico. Su lanzamiento en España convocó a miles de *fans* a horas intempestivas a la puerta de unos grandes almacenes, para hacerse con una edición especial con forma de joyero (y repleto de *items* exclusivos) que se agotó en un par de días. La próxima parada de este tren que arrasa con todo: *Luna Nueva*.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆

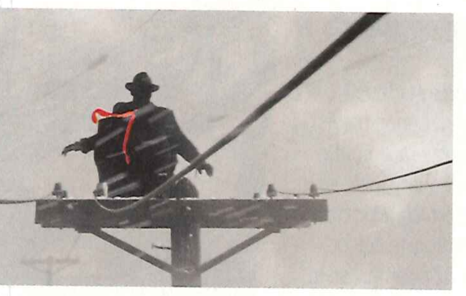
SIN CITY
MONTAJE XXL

Toneladas de extras y un montaje más acorde al espíritu del cómic

DVD Años de espera y múltiples retrasos han llegado a su fin (o no, porque la entrega BD parece que se descuelga hasta agosto). La edición extendida (y dividida como los cuatro cómics de Frank Miller que adapta) de ***Sin City*** llega a España a un precio más que interesante. Por menos de 15€, esta nueva edición de 2 DVD también incluye el montaje original visto en cines y abundantes extras que van mas allá de los comentarios de audio (excelentes, por cierto). Verás la película, acelerada (y sin FX), toneladas de documentales y un nuevo curso de cocina de Rodríguez. ¡Hurra!

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Con **Bruce Willis,** Directores: **R. RODRÍGUEZ, FRANK MILLER** Audios **Castellano e inglés D.D. 5.1** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye **Walt Disney C. 14,95€ (DVD)**



THE SPIRIT

Frank Miller adapta el clásico de Eisner en una peli extraña pero deslumbrante



Envalentonado por *Sin City*, Miller debutó como director en solitario adaptando la obra maestra del cómic americano. La fórmula, idéntica a la de *Sin City*: estética *noir* apoyada en el uso masivo del ordenador para los fondos y un reparto plagado de estrellas. El resultado es una película apabullante a nivel visual (en BD quita el hipo), pero que desaprovecha el material original con un guión de traca.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★★☆

Con **Gabriel Macht, Samuel L. Jackson, S. Johansson** Director **FRANK MILLER.** Audios **Español, catalán e inglés en D.D 5.1** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS (ambos en 5.1)** Distribuye: **Sony Pictures 17,99 € (DVD) 24,99 € (BD) 12,99 € (UMD)**



WATCHMEN
RELATOS DEL NAVÍO NEGRO



Más que una peli, un extra adelantado

DVD Un arma menos para aquellos que sostienen que *Watchmen* es un insulto a la obra de Moore. Este DVD recoge dos elementos del cómic (la historia de los piratas convertida en corto de animación y los apéndices adaptados en un falso documental titulado *Bajo La Máscara*), ausentes en el metraje visto en cines, pero que sospechamos aparecerán en la futura edición doméstica. Si eres un impaciente, por 15€, puede que merezca la pena.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Con **Gerald Butler (V.O), Carla Cugino, J.D. Morgan.** Director: **D. DELPURGATORIO, MIKE SMITH** Audios **Castellano, inglés (5.1)** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye **Paramount H.E. 14,95 € (DVD)**



NOTICIAS



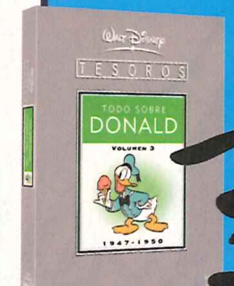
ALTA DEFINICIÓN MUTANTE

Coincidiendo con el retorno de Lobezno en los cines, 20th Century Fox H.E. estrena en alta definición la trilogía de X-Men. Podrás llevarte a tus mutantes favoritos a casa tanto en pack (60€), como por separado (29,95€).



DOS BLOCKBUSTERS EN BLU-RAY

Con Terminator Salvation y Ángeles y Demonios a punto de llegar a los cines, Sony Pictures H.E. estrena en BD Terminator 3 y la Edición Extendida de El Código Da Vinci, esta última en 2 discos con récord olímpico de extras.



A LA CAZA DE MÁS TESOROS DISNEY

Tras un largo parón, The Walt Disney Co. lanza cuatro nuevas joyas de la historia de la animación: Mickey Mouse en B/N (I y II), Todo Sobre Donald Vol. 3 y Oswald El Conejo Afortunado, del mítico Ub Iwerks.

POR SUNSHINE Y BRUNO SOL

CÓMIC

THE UMBRELLA ACADEMY

Autores **Gerard Way, Gabriel Bá**
Editorial **Norma Editorial**
Páginas **48**
P.V.P. **5,50 €**

Niños prodigios con superpoderes haciendo ya cola en el psiquiatra

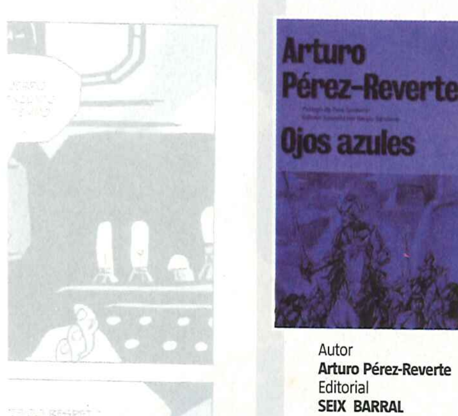


Si a la mayoría de aficionados al cómic de superhéroes menos tradicional, o al de aventuras más contaminado por el superhéroe contemporáneo, se le dice que el cantante de *My Chemical Romance* guioniza un cómic, el gesto resultante será seguramente de incredulidad. Si, además, se le dice que el cómic es bueno, es probable escuchar algún improperio. Pero, créetelo, Gerard Way es el guionista de ***The Umbrella Academy***. Y, créetelo también, la serie está francamente bien. ¿Quién habló de prejuicios? La historia gira en torno a siete niños con habilidades especiales, los únicos supervivientes de los 43 que nacieron simultáneamente y sin embarazo previo en diferentes partes del mundo tras un fenómeno extraordinario, y que Sir Reginald Hargreeves, un alienígena disfrazado de filántropo británico, rescató, educó y enseñó a controlar sus poderes... «para salvar al mundo». La segunda parte de la primera mini-serie, *Suite Apocalíptica*, llega ahora y es un *must have*.





LIBROS

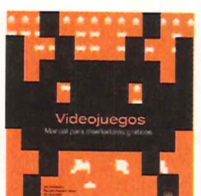


Autor
Arturo Pérez-Reverte
Editorial
SEIX BARRAL
P.V.P.
14 €

Ojos azules

Ficción histórica trepidante

Más allá de sus opiniones controvertidas y de su pluma viperina y procaz, cuando se empeña en ello, Arturo Pérez-Reverte ha demostrado a lo largo de los años que sabe, condenadamente bien, cómo escribir ficción histórica trepidante, adictiva e inmisericordemente tridimensional. Su nueva pieza, breve pero intensa, se centra en la última y fatídica noche de los invasores españoles en el Tenochtitlán azteca, donde un joven español de ojos azules se aferra a su botín de oro con todas sus fuerzas, a través del barro, la sangre y el caos y la tragedia de «la noche triste».



Autor
Varios
Editorial
GUSTAVO GILI
P.V.P.
23,99 €

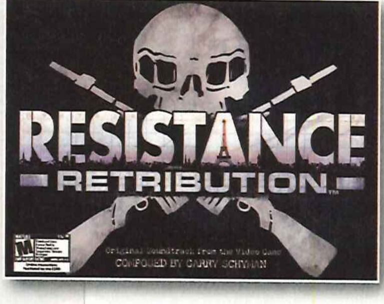
Videojuegos: Manual para diseñadores...

Crea tu propio juego

Con un afán didáctico, los autores Jim Thompson, Bernaby Berbank-Green y Nic Cusworth (profesionales del desarrollo de videojuegos) presentan un manual para acercar al diseñador novel, los procesos y etapas que comprenden la creación de un videojuego. Con ejemplos reales de la industria y toda una serie de ejercicios prácticos (algunos extraídos de programas universitarios de EE.UU. y Reino Unido), el aspirante a desarrollador tendrá una primera toma de contacto con el mundo del desarrollo y una visión global de las claves del diseño para plataformas actuales.



B.S.O. de Videojuegos



RESISTANCE
Garry Schyman

★★★★☆

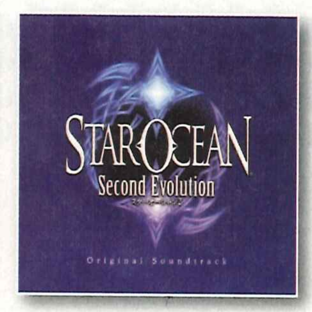
Ahí retumba, desesperado y magnífico, el enmarañado telar acústico de cuerdas disparadas a bocajarro, trompetas desconfiadas y angustiosos mazazos orquestales que Garry Schyman desgarra musicalmente para cubrir cada posibilidad argumental de *Resistance* (9,99$). iTunes Store USA



H.A.W.X
Tom Salta

★★☆☆☆

La situación es crítica, un ruido ensordecedor enturbia los sentidos; en alguna parte, alguien entona un panegírico desenfocado, ininteligible... el compositor intenta hacer volar su orquesta pero le lastra el sobrepeso electrónico. La armonía cae en barrena, *¡mayday!* (9,99€) iTunes Store



STAR OCEAN
Motoi Sakuraba

★★★★☆

Motoi Sakuraba compone sus obras como una suma de contrastes en consenso. ***Second Evolution***, encarnación de *S.O.: The Second Story* que Sakuraba escribió en 1998, encuentra su *mesotes* entre livianos sintetizadores e hiperactivas argucias roqueras (25€). www.play-asia.com



A ESCALA



HARUHI SUZUMIYA
La melancolía de Haruhi Suzumiya

Se trata de una de tantas «novelas ligeras» que se publican por capítulos en revistas para adolescentes en Japón y que ha sido adaptada al manga y al anime. Cuenta la historia de un grupo de estudiantes de secundaria que, al no estar satisfechos con la oferta de actividades de los clubes de su escuela, fundan uno propio. El escultor Masanoi Kuroda ha esculpido a sus protagonistas en una serie de tres figuras «versión extravaganza».

Dimensiones
21 cm.
Fabricante
Max Factory
PVP **57,97 €**

WOLVERINE CLAWS REPLICA
Las garras de Lobezno

Con Lobezno de actualidad, hemos revisado qué objetos de coleccionista existen del personaje y hemos escogido el más bonito y bizarro. Y ha triunfado éste, la réplica de las garras de *Wolverine*, a tamaño real (escala 1:1) y con sistema de agarre.

Dimensiones **30 cm.** Fabricante **Sideshow** PVP **200 €**



POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

Skate

Se lleva la ropa ancha, las deportivas, las gorras... el verano apuesta por lo cómodo y hace urbana la ropa del prota de Skate



Camiseta de algodón, de Nike. **29 €**

Jeans LRG, con acabado desgastado. **89 €**

Gorra con estampado de cómic, de C1rca. **34 €**

Pulsera de piel, de Diesel. **120 €**

Zapatillas Adidas de suela plana. **(65 €)**

POR ANA MÁRQUEZ

Agenda

Saca el máximo partido a tu *tiempo libre*

EN MAYO



15
Música y cine. No te pierdas la peli Ángeles y Demonios y a Conchita en directo (sala Bikini de BCN).

19 y 20
¡Beyonce en España! Actúa en Madrid (Palacio de los Deportes) y Barcelona (Palau Sant Jordi). Como telonera: Labuat.

22
Metallica y Nadal. O lo que es lo mismo, a la venta el juego GH Metallica y Virtua Tennis 2009.

28
Infamous. Edición especial, al mismo precio que la normal, e incluye: libro de arte y un poder exclusivo.

29
Sacred 2. La edición especial incluye: libro gráfico, una serafín, póster del mapa de Ancaria y B.S.O.

EN JUNIO

5
Festival Vila-Rock. Los Delinquentes, Def Con Dos... en concierto (Castellón). A la venta Red Faction.

6
Macaco. De gira con su álbum Puerto Presente, actúa en directo en Sitges (BCN).

9
Siete almas. Si no la viste en la gran pantalla, ya estás tardando en hacerte con el DVD.

10
City Of Ember: En Busca De La Luz. Una entretenida peli de animación para los más peques, ahora en DVD.

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



Vídeo y GPS, todo en uno

SONY HANDYCAM TG7VE

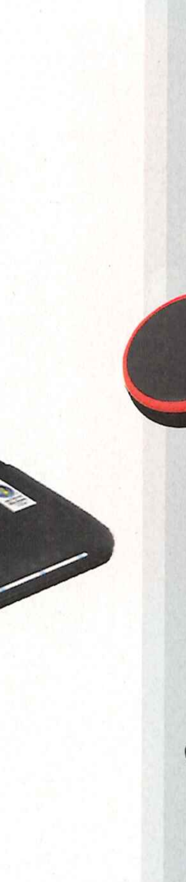
Esta cámara de vídeo de Sony, además de captar imágenes en una excelente alta definición, incluye GPS. Sin duda, la opción más acertada para no olvidar ni un detalle en tus vacaciones, pues el GPS detecta tu localización mientras viajas. Al terminar la grabación te muestra dónde has realizado las grabaciones y fotografías. Es de reducidas dimensiones (cabe en el bolsillo) y lleva una memoria interna de 16 GB que almacena hasta 6 horas de vídeo Full HD. **900€** www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES

RELOJ STAR WARS

En etsy.com encontrarás este peculiar reloj basado en el universo Star Wars, está hecho de Micro Machines Action Fleet pintados de negro y plata. Si este modelo no te convence, puedes encargar uno personalizado, eligiendo qué naves quieres que incluya. 89,99$



LO QUE DAN DE SÍ APENAS 10 PULGADAS...

HANNSNOTE

Increíble, pero cierto. Este portátil de reducidas dimensiones (con una pantalla de 10'') integra y combina tecnología de útima generación con la potencia visual del LCD. Va equipado con 1GB de memoria RAM y 160 de disco duro. Además, incluye altavoces estéreo de 1 Vatio cada uno y una cámara web de 1,3 megapíxeles. Lleva conexión Wi-Fi, Bluetooth y tres puertos USB.
299€-329€ www.hannspree.com



¡Ya no hay excusas para tocar en una banda de rock!

Batería y nuevo GH Metallica

Ya está disponible, por separado, la batería de GH por 119,90€. Y desde el 22 de mayo la guitarra «Metallica», que se venderá junto al juego y un faceplate exclusivo por 109,90€.









El detalle

MEMORY STICK MICRO 16 GB. Su elevada capacidad de 16GB permite un almacenamiento masivo tanto de vídeos, música e imágenes. Se vende junto con un adaptador USB por 99€. www.sony.es





¡FOTOS SUMERGIBLES!

CANON POWERSHOT D10

Como lo lees, con esta cámara de Canon podrás meterte en el agua hasta 10 metros de profundidad y hacer unas fotos de máxima calidad, ya que posee una resolución de 12.1 Megapíxeles. Su diseño estanco es además resistente a los golpes y caídas; además, funciona a temperaturas de hasta -10ºC. **369€** www.canon-europe.com

CONÉCTATE A INTERNET

WALKMAN W715

Este móvil ha sido creado para facilitar a sus usuarios el acceso a Internet simplemente presionando una tecla; por tanto, se convierte en el más sencillo de utilizar en este aspecto. Además, combina conectividad wireless con la mejor experiencia de sonido. **29€** (para nuevos clientes de contrato Vodafone).www.sonyericsson.com



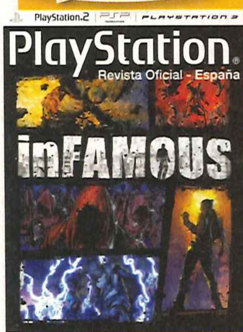
MÚSICA Y VÍDEO PARA TUS OÍDOS

MP4 YP-P3

Este repoductor con pantalla táctil de 3" TFT LCD posee una memoria flash de 8GB y una batería con una duración de 35h. (audio) y 5h. (vídeo). Tiene radio FM, altavoz, grabador de voz... **179€** www.samsung.com/es









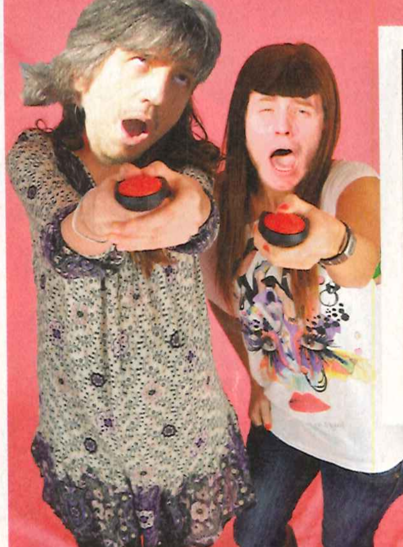
Nuestro amigo Cole, el prota de Infamous está dispuesto a copar todas las portadas del mes. De bueno, de malo, de cómic... Un sinfín de opciones para demostrar que es uno de los más serios candidatos al mejor juego del verano. Y si no, al tiempo.



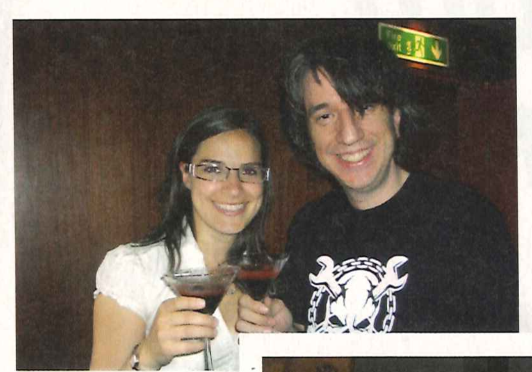
Pero cuando viajas a todo trapo no puedes mantener el mismo nivel para todo. Parece que el hotel de Saigón salió baratito...

¡ME CASÉ PARA VIAJAR! Es la enigmática frase que ponía en todas y cada una de las 17 maletas que se llevó Anna para su viaje de luna de miel por Vietnam. Aquí la vemos sobre una barcaza en el delta del Mekong ataviada como una humilde lugareña, o no. ¡Qué arte!





RAÚLA BARRANTELA Y BRUNA SOLANA. Las dos actrices de moda de «Quién me anda ahí» y «El Linternado» se presentaron sin previo aviso en nuestra redacción armadas con un mando de Buzz! Después de derrotarnos en todos los modos de juego posibles nos invitaron a presenciar un Making Of de sus series, ¡uf!



EL BRINDAR NO SE VA A ACABAR. Nemesis y Diana Radetski (Sega) probaron el famoso cóctel Bayonetta, elaborado con jugo de hormiga-león, dulce de aguacate, leche de breva y pipas de calabaza.

¡WIKI YA TIENE MASCOTA NUEVA! Después de adoptar una cría tuerta de búfalo y un par de tritones bicéfalos del Kilimanjaro, David, por fin, ha encontrado su mascota perfecta, una dócil hurona llamada Coca-Cola.

Resultados de Concursos

CONCURSO SHELLSHOCK 2
GANADORES DE 1 JUEGO:
Rafael Copovi Gregori (VALENCIA)
Daniel Sánchez Cristo (CÁCERES)
Rafael José Pérez García (MELILLA)
Luis A. Sinea Rodríguez (TENERIFE)
José L. Arias Almendros (ALMERÍA)
Iker Murillo Dorronsoro (GUIPÚZCOA)
Manuel C. Mújica González (LAS PALMAS)
Luis M. Hernández Bedriñal (ASTURIAS)
David Calero Latorre (ALBACETE)
Juan I. López Arribillaga (GUIPÚZCOA)
José M. Cuesta Vadillo (MADRID)
Francisco J. Jiménez Valencia (ALICANTE)
Jorge Vizán Castilla (VIZCAYA)
Felipe Seguí Coll (PALMA DE MALLORCA)
Eduardo Muñoz Baudot (MADRID)

CONCURSO SEGA MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION
GANADORES DE 1 JUEGO + 1 DISCO DE VINILO:
José M. Domenech Martínez (ALICANTE)
Salvador Pacheco Ponce (BARCELONA)
Manuel Moya Heras (GERONA)
José M. Maese Torres (TARRAGONA)
Santiago Yanes Morán (LAS PALMAS)
Luis Cruza del Val (MADRID)
Juan Lozano Prunés (BARCELONA)
Fco. J. Peña Rodríguez
(STA. CRUZ DE TENERIFE)
Razvan Neculae (CASTELLÓN)
Jonathan Martín Rabadán (BARCELONA)

CONCURSO STREET FIGHTER IV
1er. PREMIO:
Manuel Sánchez Rivera (BARCELONA)

2º PREMIO:
Jordi Cortijos Barberá (TARRAGONA)
José Aragón Flores (BARCELONA)
Azucena Gallego Palomino (TOLEDO)
Oscar Bermúdez Solorzano (LEÓN)

3er. PREMIO:
Daniel Cáceres Gallego (GERONA)
Ayose Rubio Vera (LAS PALMAS)
Keith Urrutia Vegas (VIZCAYA)
Francisca Real Hidalgo (MÁLAGA)
Nicolás de la Peña Schez. (ISLAS BALEARES)
Ismael Mercadé Moreno (BARCELONA)
Rafael Díaz Florido (BARCELONA)
Desiree Galindo Cabeza (CÁDIZ)
Jaime Jiménez Fernández (BARCELONA)
Adrián Pérez Galeote (MÁLAGA)
Sergio Hermosel Chamorro (MADRID)
Kiril Marinov Georgiev (ALMERÍA)
Juan L. Acarreta Aranda (NAVARRA)
Salvador Torregrosa Alapont (VALENCIA)
Francisco J. Salas Osuna (SEVILLA)



OléMovil.com



LO ÚLTIMO EN JUEGOS
Puzzle Bobble
1329
Baraja Española
1290
La Ruleta de la Suerte Deluxe



Trivial Pursuit
1293
1275
2614
Ej: Envía PSJ 2614 al 7454
DiRT
1287
Bubble Bobble
2109
World Series of Poker Texas Hold Em
3207
3140
1297



Fondos
Revolución
7026
45596
3997
23953
1272
74007
6603
Euskadi
Ej: Envía PSF 74007 al 7454



TEMAS
PERSONALIZA TU MÓVIL
HADITAS
MEGATETAS
CALAVERAS
CHICASMALAS
RASTAS
BEBES
TUNEADOS
KAMASUTRA
LOBOS
DRAGONESTRIBALES
TEQUIEROS
PERRILLOS
DESNUDAS
BRUJAS
Ej: Envía PST HADITAS al 7454



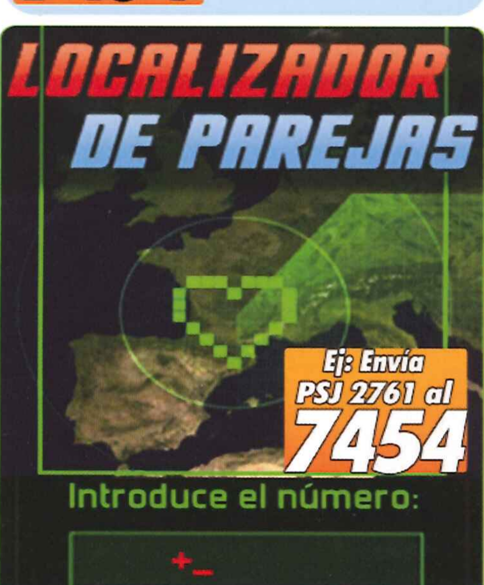
dj mix tour
Ej: Envía PSJ 2908 al 7454



Chat Amistad
La manera más facil de conocer gente
806 405 851
ABRAZAR DA VIDA AL CORAZÓN
o envía LAZO al 7332



Sonidos reales
SUPERPIJA
O sea.. Te cojo el teléfono
NUEVO
¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!
LUISMA
Como el Luisma no se entera
TELEFONO
Sonará como el tlf de tu abuela
BEBE
Ruidosa carcajada de un bebe
NODO
Igual que en los cine
23F
Todo el mundo al suelo
PADREPIJO
Oirás un Padre Nuestro
Ej: Envía PSM LUISMA al 7454



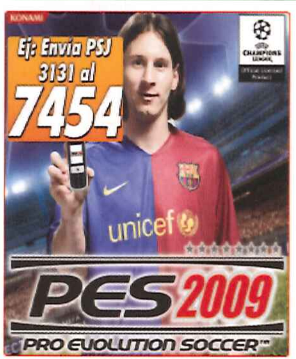
LOCALIZADOR DE PAREJAS
Ej: Envía PSJ 2761 al 7454
Introduce el número:



TOP
Nº1 en ventas
1 51269 Macaco Moving
2 50453 Alesha Dixon The boy does nothing
3 42294 C. Baute y M. Sanchez Colgando en tus ...
4 44843 Amy Macdonald This Is The Life
5 56130 Encarnita Polo Paco, Paco, Paco
6 56203 Kiko y Shara Y yo queria
7 16674 El Canto del loco Peter Pan
8 41227 Amaia Montero Quiero ser
9 53612 Flo Rida Right Round [Featuring Ke$ha]
10 22432 Coldplay Viva la vida
11 41745 Los Chichos y El Arrebato Quiéreme con ...
12 39872 Guru Josh Project Infinity 2008
13 56735 Pignoise Estoy enfermo [con Melendi]
14 40551 The Killers Human
15 8846 Muse Supermassive Black Hole
ORIGINAL
Ej: Envía PSM 51269 al 7454



MONOPOLY © 2008 Hasbro. All Rights Reserved.
MONOPOLY
EA
Ej: Envía PSJ 2770 al 7454



Ej: Envía PSJ 3131 al 7454
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER



Ej: Envía PSJ 2094 al 7454
EA SPORTS
FIFA 09



SÚPER POLÍTICOS BOXING
Ej: Envía PSJ 3205 al 7454